
PLAYSTATION NINTENDO64 PC GAME BOY DREAMCAST MAC
LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION
TOP
JUEGOS
MC Nº 8 495 Ptas. 2,98 €
Te sentamos la PS 2
ADEMÁS... ANALIZAMOS
G-Police 2 • Mario Golf •Sled Storm • Crash Team Racing • Trickstyle • Tiberian Sun • Rogue Spear • Unreal Tournament • Speed freaks ... y muchos juegos más
ESPECIAL WIPEOUT 3
os circuitos, los vehículos a adrenalina... . toda la información obre el juego más moderno sobre la faz e la Tierra
OMB RAIDER IV
timas revelaciones
OKÉMON
Un monstruo en tu bolsillo?
DREAMCAST
LA HORA DEL ESPIRAL
ERIZOS, ZOMBIES, BEAT'EM UPS... Y TODA LA MAGIA DE LOS 128 BITS
8 414090 203180
00008

El mejor fútbol no funciona en tu consola



No importa el sistema de consola que utilices ... El mejor fútbol se juega con cartas. Sólo necesitas un amigo y pasión por el deporte rey. Además, cabe en tu bolsillo y no necesita pilas.

Fútbol a la Carta® es el juego de cartas coleccionables con el que ficharás tus futbolistas favoritos y construirás tu propio equipo.

Hay 363 cartas en juego ¡Colecciónalas!





TOP JUEGOS

LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACION

Número 8 31 de Noviembre de 1999

Edita:  MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

Coordinador de edición:
Miquel Echarri

Dirección técnica y maquetación:
Celia Mínguez y Esther Artero

Actualidad cultural:
Xavi Sancho

Colaboradores:
Carlos Robles, Xavi Lezcano, Joan Font, Ferran Reig, Joan Josep Musarra, Charlotte Bates, Federico Pérez, Roger Roca, Lluís B. Toledano, Silvia Acevedo, Raquel García, Eugènia de la Torriente, Mónica Fernández, Isabel Graupera, Eva María Cegrí, Ángela Anessi, Maria Gemma Fortuny, Clara Anglada, Carlos Criado, Aitana Eguru, Nacho Puertas, Mónica Terrats, Sofía Pariente, Ángel Urtubi

Dirección editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Jefa de Publicidad:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad
Pilar González

Gobelas 15, planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78
Barcelona:
Carmen Martí
Carmen. Martí@mcediciones.es

Suscripciones:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: B-11749/99
Impreso en España – Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid.

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
cede, s.a
SUD América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A de C.V
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac-
Delegación Miguel Hidalgo
México D.F
Tel. 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de voceadores

Edita: MC ediciones SA

EDITORIAL

Usted morirá en su nave espacial

Apareció en Japón a finales de Noviembre del año pasado. Se llamaba Dreamcast, era el último esqueje del árbol de las consolas, la máquina encargada de inaugurar oficialmente la era de los 128 bits. Era ligerísima, de diseño muy sobrio y color blanco, y su catálogo inicial de juegos resultaba más bien modesto: uno muy bueno, *Virtua Fighter*, otro decente o por lo menos curioso, *Pen Pen*, y otro abominable, *Godzillah*. Los japoneses la acogieron con una cierta cautela, vendió más bien poco en las primeras semanas y bastante más (casi a la altura de la PSX... y la Saturn) en las siguientes, en cuanto aparecieron juegos del nivel de *Sega Rally 2, Sonic Adventure, Power Stone* o el bucólico y sorprendente *Get Bass-Sega Fishing*. Su llegada a Estados Unidos sí que ha sido un gran acontecimiento desde el principio, con más de medio millón de consolas vendidas en apenas dos semanas, duplicando las previsiones de la compañía. Ahora nos llega a nosotros, con una oferta inicial de diez juegos entre buenos y excelentes y un módem de acceso a Internet que supone el principio de una nueva época en el software de entretenimiento. Sí, es cierto, todo esto ya empieza a sonaros a historia antigua. Sabéis de sobra que Sega parece a punto de superar sus años oscuros, que Nintendo y Sony han hecho una encomiable demostración de reflejos comerciales y buena cintura anunciando para ya mismo sus propias consolas de nueva generación. Hoy por hoy, la nueva frontera en lo que a calidad gráfica y velocidad se refiere está en los cuatro millones de polígonos por segundo, diez veces más de lo que mueve la exitosa PlayStation aunque tal vez menos de los que moverán Dolphin y PS 2. El balance de las recientes ferias de Tokyo y Londres demuestra que la Dreamcast es un arma cargada de vertiginoso futuro, que la 2 de Sony nace entre sábanas calientes y condenada a tocar las estrellas a nada que estire el brazo y que la PSX y la N64 tienen argumentos de sobra para retrasar su ingreso en el cementerio de las consolas. Tal vez cuando leas estas líneas, se habrá confirmado el más que probable bombazo del año: Microsoft estaría desarrollando su propia consola. Es uno de los rumores más extendidos en la aldea global de Internet, y la revista Next Generation ha dedicado al tema un amplio reportaje en el que incluso se atrevían a avanzar las probables especificaciones técnicas del artilugio. Al parecer, Gates y los suyos llevan ya bastante tiempo trabajando en el proyecto, y si hasta ahora no se han decidido a hacerlo público ha sido sólo para no perjudicar a Sega, su socio actual. El resto es pura especulación, pero si un gigante como Bill Gates se decide a entrar en un mercado en expansión continua y en el que la competencia es muy fuerte, lo lógico es pensar que no se permitirá ningún paso en falso. ¿Nos dirigimos a una fase de crecimiento exponencial sin límites en el que habrá pastel para todos, o a un futuro monopolio de las dos, o tal vez tres, compañías que sobrevivan a la espeluznante guerra comercial a gran escala que se avecina? Mientras llega la respuesta, disfrutad del presente, que incluye novedades tan refrescantes como *WipEout 3* y *Tomb Raider IV*, además del catálogo de lujo con el que la Dreamcast se viste de gala.



LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN

Nº 8
Noviembre'99

Especial WipEout 3



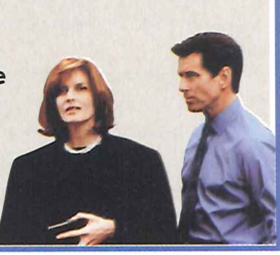
Top Reviews

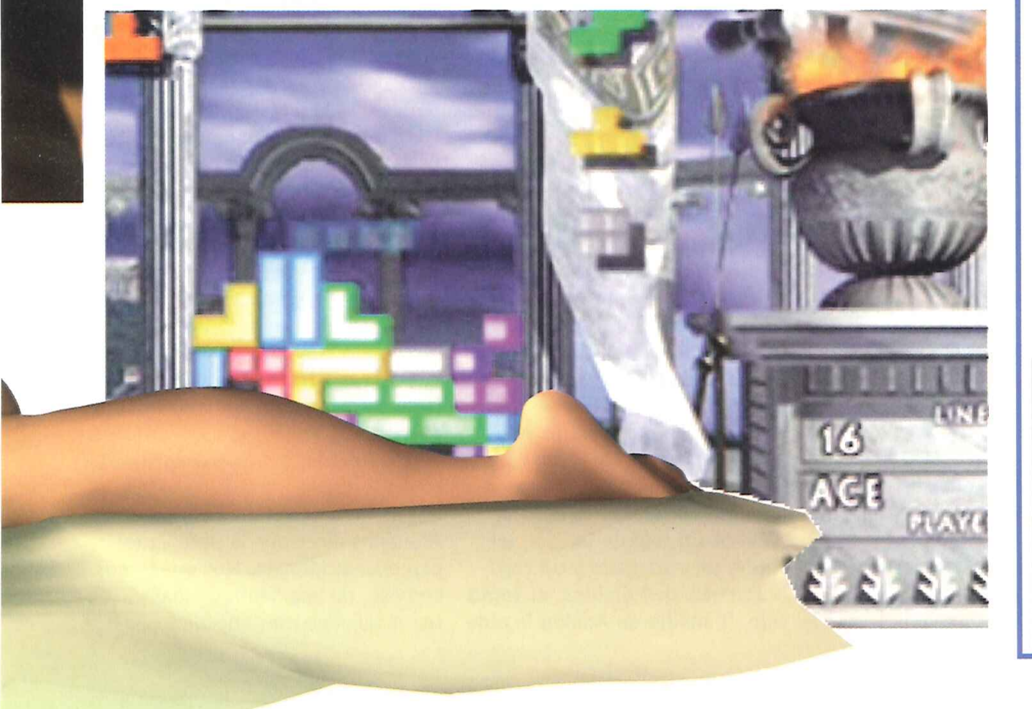




Y Además — Porque las reviews no lo son todo...

Secciones...





Ajuste de Cuentas



Ajuste de Cuentas
Top Juegos
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Ecos de Star Wars, el interminable y apasionante debate entre usuarios de una consola u otra, proyecciones de futuro, reflexiones, disquisiciones... En definitiva, vida.

Quake, Final Fantasy y la Top Lista

Leo habitualmente vuestra revista, y la verdad es que me decepcionó bastante el hecho de que no hablaseis de *Tomb Raider IV*. Aprovecho para haceros algunas preguntas:
1) En el nº 5 decíais que *Quake III* será un multijugador pero incluirá un modo de partida individual. En cambio en el nº 7, decís que será sólo un multijugador. ¿En qué quedamos?
2) ¿Cómo puede ser que en el verano del 2000 salga *Final Fantasy XI* si aún no ha salido el VIII?
3) Me gusta lo de la Top lista, pero no entiendo cómo *Resident Evil 2* para PSX es digno de cinco estrellas mientras la versión PC se queda en tres.
4) ¿Qué sabéis sobre los supuestos planes de Microsoft de sacar su propia consola?
Marc. Manresa (Barcelona)

1) *Quake III Arena* incluirá un modo de partida solitaria que, en la práctica, funcionará como un Deathmatch multijugador. Te enfrentarás a una serie de rivales guiados por el ordenador cuyo nivel de juego estará más o menos adaptado al tuyo.
2) Los rumores apuntan a que se está trabajando a la vez en las tres o cuatro próximas entregas.
3) Nuestra Top Lista es una guía de compra clasificada por plataformas y géneros. Que en este contexto *Resident Evil 2* para PC aparezca valorado con tres estrellas sólo quiere decir que consideramos más recomendables juegos como *Unreal*, *Half life* o *Quake II*. Nada más, no le hagas un caso excesivo a las estrellas.
4) Puede que cuando leas estas líneas ya sea una realidad. Nosotros ya vamos camino de la imprenta y sólo podemos confirmarte que es un rumor cada vez más extendido y fundamentado.

Nintendo vencerá

No estoy muy de acuerdo con el tratamiento informativo que dabais a la Dolphin en vuestro número de Septiembre. En el reportaje sobre esta consola había varias inexactitudes e informaciones poco actualizadas. No mencionabais que no se podrá ver cine para no encarecer la consola, que rondará las 15.000 pesetas, o que proporcionará acceso gratuito a Internet.
Aprovecho para hacer referencia al futuro, en mi opinión un poco negro, que se le presenta a Sony. El anuncio inesperado de la consola de Nintendo los ha cogido desprevenidos. Tendrán que competir con una máquina más barata, más potente y con acceso gratuito a Internet. Yo no soy partidario de comprar una consola por sus conversiones, pero el caso es que la Dolphin contará con Zelda, Mario, Donkey y sus joyas habituales, mientras que Sony ve como sus principales colaboradores empiezan a ser tentados por la competencia. El árbol de la experiencia por fin le da frutos a Nintendo. Suerte, Sony, suerte.
José Arcas (Jerez de la Frontera)

Gracias por tu amistoso rapapolvo. La verdad es que desde que editamos ese artículo se han producido bastantes novedades en relación con el proyecto Dolphin. Arcas, hermano, el mundo de la tecnología recreativa pasa por una época de increíble efervescencia, las noticias se suceden a un ritmo que con frecuencia descoloca a la prensa especializada, sobre todo los que trabajamos en publicaciones mensuales y no podemos permitirnos el lujo de renovar nuestros contenidos a diario, como hace la prensa on-line. Aun así, nos esforzamos en estar al día y satisfacer vuestra justa demanda de información precisa y rigurosamente actual. Tú planteas que tal vez deberíamos esforzarnos un poco más, y puedes creer que lo intentaremos.

Expediente 1002

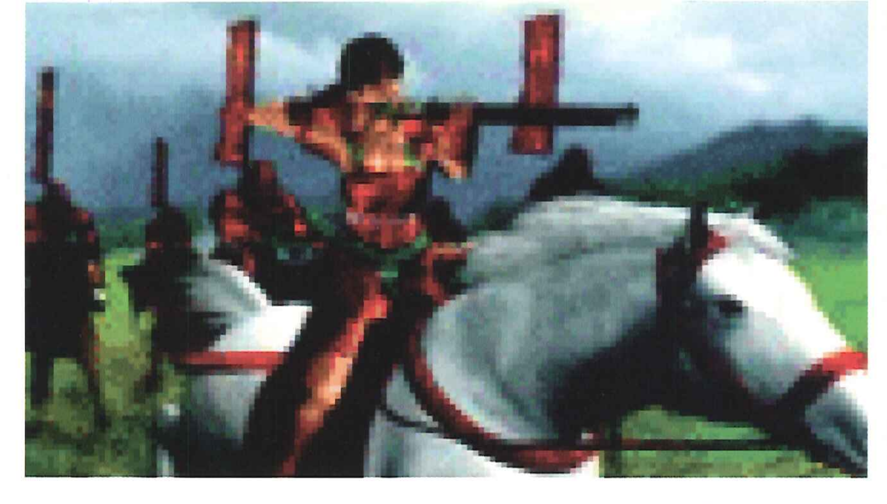
Escribo esta carta en respuesta a la de Andreu Abarca (Top Juegos 6) sobre los errores en el control de calidad de productos Nintendo. No conozco el caso que él explica, pero sí puedo contaros algo en mi opinión mucho peor que tiene que ver con la PSX de Sony. Me compré una Play 1002 hace tiempo, y lo cierto es que dfuncionaba bien al principio. Pero al poco tiempo me encontré con que los juegos se bloqueaban con frecuencia o sólo funcionaban a golpes. La garantía aún duraba, así que Sony me envió una consola nueva de forma gratuita. Pero volvía a ser la 1002, en muy poco tiempo volvió a funcionar defectuosamente y esta vez, como la garantía había terminado, no quisieron cambiármela. Poco después leí en Internet que el problema era que la lente estaba muy cerca de la fuente de alimentación y se recalentaba. Llamé a Sony para ver si aceptaban cambiármela pero se negaron a pesar de reconocer que el problema existía y que por eso habían sacado modelos superiores.
L.P Valencia

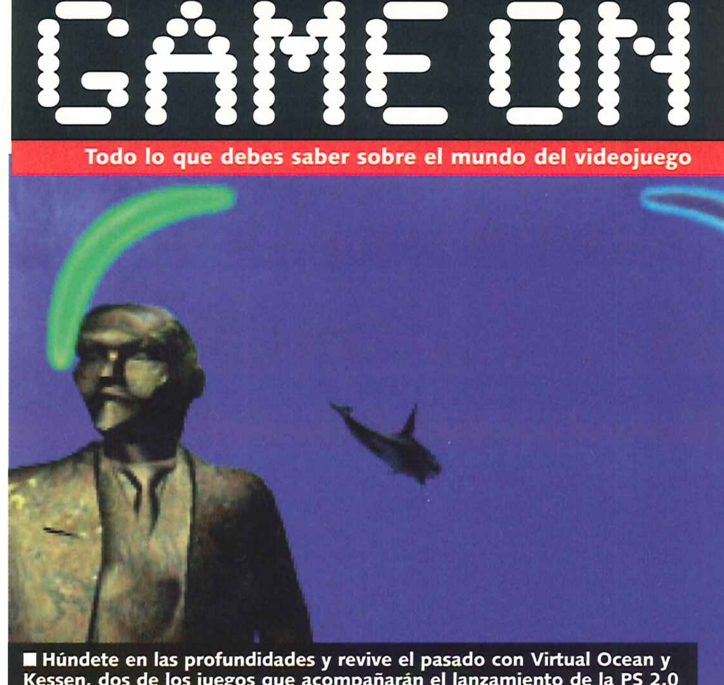
Pues nada, que muy mal.

Ira cósmica

Sí que he visto la película esa del fantasma amenazador, y permitidme deciros que por muy entretenida que sea (vale, lo es) no es para nada *Star Wars*. Es otra cosa. Darth Maul podría salir un poquito más, porque la máscara del Osasuna que lleva puesta al menos da el pego. Pero como miembro de la diabólica Orden Sith es una porquería, nada que ver con el glorioso Vader (que por cierto, era muy feo y muy repelente de pequeño). Por lo demás, Qui Gon es un Jedi de tercera, un estreñido, un amargado y un cretino. Y además, qué diablos, es tonto del culo, la madre de Anakin le pide que cuide al chaval (que, recordemos, sólo tiene siete añitos, ni Fuerza ni leches) y a la primera de cambio se lo lleva a una batalla y lo deja por ahí tirado con un robot con forma de botijo. Impresentable. Y no hablemos de Obi Wan, que de mayor se volvió un tío serio pero con veintipocos era un tontaina y un baboso. Sus bromas avergonzarían a José Luis Moreno. Y ¿qué me decís de Jar Jar Binks, ese patético aspirante a Chewaca? La única que se salva es Natalie Portman, que, la verdad, es una reina mucho más guapa y presentable que su pedorra hija Carrie Fischer. Lo único que nunca le perdonaré es que mezclase sus genes (y sus fluidos) con el sagrado Vader para producir dos engendros como Luke y Leia. Como veis, estoy indignado. Lucas ya tiene rancho y entrada propia en la enciclopedia, así que si quiere ganar más pasta podría haber titulado la película "Aventuras galácticas de dos descerebrados, un niñato, un estrangulable peluche, un hincha osasunista y una sex simbol adolescente". La gente hubiese ido a verla igual, hubiese hecho un montón de pasta (vale, tal vez un poco menos) y la memoria de *Star Wars* hubiese permanecido intacta. Lo mejor de la película es leerse el argumento por encima, porque la historia esa de enterarse como era la galaxia lejana un poco antes de que naciese el alelado Skywalker Jr. (por cierto, vaya alarmante retroceso tecnológico en sólo treinta años, el Imperio supuso una verdadera vuelta a la barbarie) es una gozada. Nada más, os dejo. El Lado Oscuro avanza.
Darth Reviriego. Móstoles (Madrid)

Elocuente cascada de despropósitos. Al menos dices que la película te pareció entretenida. Nos quedamos con eso, tal vez "entretenida" sea el adjetivo más adecuado.





■ Húndete en las profundidades y revive el pasado con Virtual Ocean y Kessen, dos de los juegos que acompañarán el lanzamiento de la PS 2.0

¿Y qué si yo nunca he salido de mi barrio?

Sony exibe en Japón su forma particular de interpretar el progreso

La reciente edición del Tokio Game Show, celebrada en Japón entre los días 17 y 19 de septiembre, ha servido para que Sony presente en sociedad la súper esperada PlayStation 2 y, cómo no, Top Juegos estuvo allí. Ya os podéis imaginar que el stand de Sony estaba lleno hasta la bandera de ansiosos nipones que iban ejercitando sus dedos a medida que avanzaban posiciones hacia las vitrinas en las que se encontraba —perfectamente custodiada, eso sí— la última revelación de Sony.

Pero eso no fue todo. Los chicos de Sony nos deleitaron además con un avance de los títulos que preparan para el lanzamiento de tan glorioso artilugio el 4 de marzo del 2000 (en los últimos meses del 2000 en España). *Gran Turismo 2000, Tekken Tag Tournament, Eternal Ring, Popolocrols III, Dark Cloud* y *The Bouncer* son sólo algunas de las maravillas a las que tendremos acceso en unos meses. Los dos últimos en ser anunciados han sido *Virtual Ocean*, un juego que parece ir en la línea del *Ecco the Dolphin* de la Dreamcast (es decir, una combinación de ecología, buceo y aventura) y *Kessen*, un juego de guerra desarrollado por Koei y ambientado en el Japón feudal que al parecer moverá ejércitos de hasta 300 caballeros a la vez. Habrá que tener paciencia. (¿Más aún?).

Como se especulaba desde hace un par de meses, la PlayStation 2 no seguirá el ejemplo de la Dreamcast en lo que a incorporar un módem en el hardware de la máquina se refiere. Según Phil Harrison, máximo responsable de Sony América, esta decisión no ha sido motivada por el coste, sino porque "incluir el módem ahora equivalía a arriesgarse a que en el momento del lanzamiento éste ya hubiese quedado obsoleto". Sony ha preferido, siempre según Harrison, "dar al consumidor la posibilidad de comprar el producto más actual y adaptado a sus necesidades".

La consola de última generación de Sony vendrá acompañada de un controlador analógico Dual Shock 2, una tarjeta de memoria de 8Mb, un disco de demos, un cable AV y un cable AC. Soportará CD-ROM, DVD-ROM, PlayStation CD-ROM, Audio CD y DVD Vídeo. Contará con dos puertos para controladores, dos más para tarjeta de memoria, una salida AV, una salida digital óptica, dos puertos USB, i.Link (IEEE1394) y un puerto para tarjeta PCMCIA Tipo III, que le permitirá en el futuro conectarse a Internet. ¿Alguien da más? No vemos ninguna mano alzada...



■ PS 2: Riqueza mental al cuadrado.

GAME ON

Todo lo que debes saber sobre el mundo del videojuego

■ Tomb Raider se acaba y tú aún no has tenido la oportunidad de ver a Lara en todo su esplendor. Iluso.

■ Un único nivel, es decir, Lara Croft sin cortes publicitarios.

MÁS RAIDER

Lara vuelve a por más

O sea, que *Tomb Raider* se ha convertido en una tetra... como se llame

A nadie se le escapa que *Tomb Raider* tiene un atractivo que va mucho más allá de la pantalla de un ordenador o un televisor conectado a una consola. Algo tendrá que ver la acertada mezcla de acción y aventura en escenarios exóticos, pero el ingrediente esencial de esta receta ganadora es una arqueóloga pija y temperamental llamada Lara Croft. Por eso, en cuanto se hizo público que la última (eso dicen) entrega de la serie *Raider* estaba en marcha, casi todas las preguntas de prensa y público tenían que ver con Lara. ¿Estrenará corte de pelo? ¿Ha ampliado su guardarropía? ¿Cuántos niveles habrá que superar para acceder a un modo de premio en el que se pueda jgar con una Lara completamente desnuda?

Tomb Raider IV: The Last Revelation no pretende jugar la carta del escándalo (lástima) y apuesta por reforzar el componente aventurero y mítico de las correrías de nuestra arqueóloga virtual. Ya el título es un claro homenaje a Indiana Jones, la fuente de inspiración de toda la saga *Raider*. De hecho, podría haberse presentado como una superproducción hollywoodense de acción y fantasía.

(Música dramática. Pantalla negra. Lara aparece con su espectacular top verde lima. Atronadora explosión. Lara desenfuda, sonríe y dedica a la cámara un guiño cómplice).

"Egipto: Tierra de mitología, misterio, camellos y faraones. A punto de llegar el nuevo milenio, algo muy preocupante sucede con el alineamiento de los planetas. La humanidad entera está bajo amenaza. Y sólo una persona puede salvarnos".

(Lara acribilla a balazos a un esqueleto armado con el inofensivo sable de costumbre).

"Presentando un avanzadísimo motor que va leyendo el CD ha medida que avanzas y ahorra al jugador innecesarias escenas de enlace y demás trucos, Tomb Raider IV convierte los niveles en cosa del pasado. El juego es un glorioso continuo en el que puedes dedicarte a derrotar enemigos y recoger, combinar y almacenar objetos sin interrupción. Más puzzles, más objetos. ¡Extraordinario¡ Iluminación portentosa. ¡Mira como se ve a Lara¡ Más movimientos y más detalles que nunca."

(Lara se sienta sobre el cadáver de una criatura monstruosa y se toma un Gatorade de un trago).

"A la venta el próximo noviembre, sólo para PC y *PlayStation: Tomb Raider IV: The Last Revelation*".

Cuando apenas sabíamos nada de esta nueva entrega, nos temíamos el típico más de lo mismo con alguna que otra mejora sectorial. Pero el caso es que el capítulo IV promete ser bastante más innovador y memorable que el III. La idea de simplificar la trama situándola completamente en Egipto parecía un tanto decepcionante después de la auténtica vuelta al mundo que proponía *Tomb Raider III*, pero ha posibilitado la introducción de algo tan interesante como el nivel único.

Tomb Raider 4 puede ser el juego que haga pasar a la historia la separación entre niveles.



Eliminando lo accesorio, los desarrolladores han intentado potenciar la jugabilidad, tal vez aceptando los argumentos de quienes consideraban el juego anterior "bonito" pero "aburrido".

En éste, una Lara algo más delgada, menos exuberante y más ágil pondrá a prueba sus recién adquiridas habilidades y nuevos movimientos de exploración, supervivencia y combate. Core parece haber tomado buena nota de los aciertos de *Metal Gear Solid*, y ahora el juego de puzzles, carreras y saltos por excelencia exige unas dosis superiores de habilidad y gatillo fácil. En teoría es el último (Core ya está buscando la forma óptima de aprovechar a Lara como personaje principal de una línea de juegos totalmente difwerentes) pero va a satisfacer la expectativas de los más exigentes. Pronto lo comprobarás por ti mismo.

■ En fín, Lara es un ser humano, ¿qué esperabas que hiciese cuando no está trabajando?





Tomb Raider: guía para curiosos y diletantes

Lorna qué más? Lara Croft, hermano, la emperatriz de nuestros pixelados sueños

1 Cuenta la leyenda que si los pechos de Lara son así de grandes es sólo porque a uno de los dibujantes encargados de los bocetos le resbaló el lápiz. De este accidente con algo de intuición genial (algo así como la caída de la manzana de Newton) nació uno de los mitos audivisuales de los 90.
2 El primer sistema en el que apareció *Tomb Raider* fue la Saturn de Sega.
3 La penúltima modelo que encarnó a Lara Croft en la vida real, Nell McAndrew, fue chica de portada de *Playboy*. La actual, Lara weller, fue detenida por amenazar a unos motoristas con su pistola de juguete minutos después de un show al que había asistido para presentar novedades sobre *Tomb Raider IV*.
4 Lara nació en Wimbledon, en el sur de Londres, en 1967. Tiene 32 años recién cumplidos. Mide 1,75 y pesa unos 65 kilos. Sus medidas se acercan al mítico 90/60/90. Bueno, tal vez un poco más. Su tipo sanguíneo es AB negativo.
5 No se le conocen novios ni amantes, pero sí algún que otro compañero de aventuras. Tiene una hermana mayor llamada Laura, una chica sensata con un alto cargo en la administración. Las dos fueron educadas en internados suizos de lo más exclusivo, pero al llegar a la mayoría de edad eligieron caminos distintos y mantienen pequeñas diferencias.



■ Laura Croft. No pueden negar que son hijas del mismo padre.

CURIOSIDADES

EXPEDIENTE CROFT: ÚLTIMAS REVELACIONES

Secretos de familia

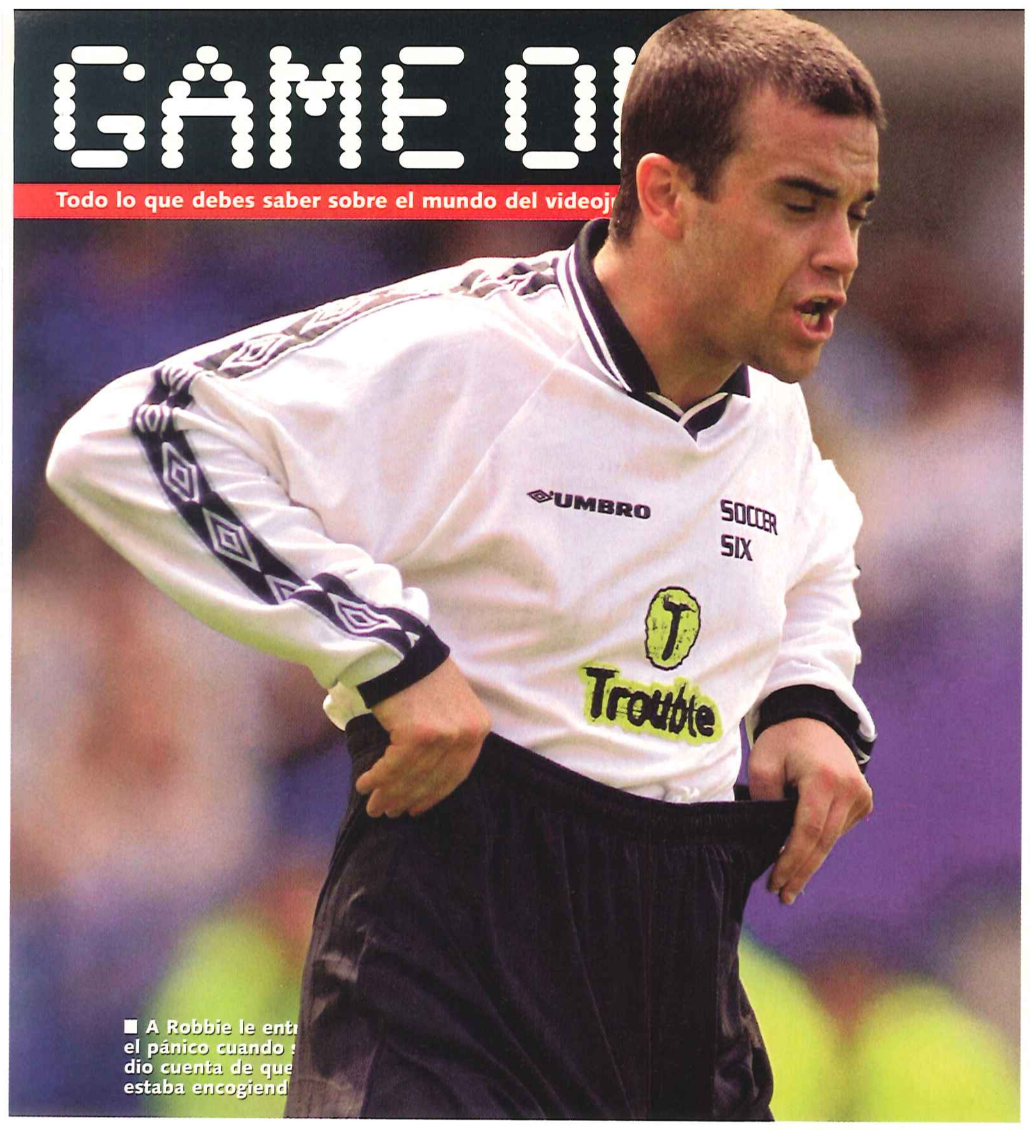
Lara siempre ha sido una presencia de impacto, una excelente profesional de la arqueología-aventura... y muy poco más. Apenas sabíamos nada de su vida privada, sus gustos o su infancia. Tomb Raider IV ha intentado cubrir ese vacío humanizando un poco más el personaje y dándonos algún que otro jugoso detalle.

El juego tiene un nivel introductorio de lo más revelador. No estamos en Egipto, sino en algún lugar de la vieja Inglaterra. Lara tiene 16 años y está siendo instruida por un tal Van Croy, maestro arqueólogo, en el mágico mundo de la inspiración y la aventura. En el menú principal encontraréis el diario íntimo (bien, al menos alguna que otra hoja suelta) y el álbum de fotos de la señorita Croft.

Al principio del juego se nos explica que la jovencísima Lara y su sabio mentor holandés fueron de expedición hace más de diez años y algo ocurrió (¿una tormenta de arena?). Lara abandonó a su maestro dándole por muerto, y ahora éste le ha jurado odio eterno y la busca por todo el planeta para vengarse. Por una de aquellas casualidades del destino, Van Croy y su grupo de mercenarios árabes coincidirán con Lara en el interior de la pirámide que unos y otros pretenden saquear.

Otro encuentro, esta vez un poco más placentero, será el que tenga como protagonistas a la superlativa Croft y un viejo amigo (¿antiguo amante?, no sabemos) llamado Jean Yves. Formando un poderoso dúo, Jean y Lara se enfrentarán a Set, el dios serpiente, un poderoso demonio al que Lara reanimó involuntariamente al robar un amuleto y que ahora siembra el terror con su ejército de no muertos y egipcios de a pie atraídos por su influjo maléfico.

Entre las novedades más destacables está la introducción de un ángulo de visión subjetiva (cuando Lara utiliza sus prismáticos), armas de diseño más clásico para sustituir la mítica Águila del Desierto y vehículos estilo Indiana Jones que esta vez sí podremos pilotar. 



■ A Robbie le ent[...] el pánico cuando [...] dio cuenta de que [...] estaba encogiend[...]

FÚTBOL POP

Deja que EA te entretenga

Robbie Williams es la estrella en Fifa 2000

EA Sports ha marcado un gol tempranero a sus viejos rivales en juegos futbolísticos al asegurarse los servicios del descarado chico del pop Robbie Williams para FIFA 2000. La licencia oficial asegura inmediatamente que FIFA 2000 será un título habitual en las listas de compras navideñas, pero nunca está de más darle un espaldarazo adicional al juego fichando a alguien que pueda dar la cara por él. Aunque los detalles definitivos de este matrimonio comercial aún no han sido confirmados, nuestra revista puede revelaros que Robbie Williams será uno de los personajes con el que se podrá jugar en este videojuego. Tal vez formará parte de un menú secreto al que se podrá acceder tras conseguir la victoria en ciertos modos de juego. Como pasa con la mayoría de los jugadores de este simulador, el Robbie virtual será una versión mejorada del de carne y hueso, un excelente jugador capaz de todo menos de jugar con su adorado equipo, el Port Vale, que se encuentra en divisiones inferiores.

Robbie grabará una nueva canción para la banda sonora de *FIFA 2000*. Se editará el año próximo junto con una de las canciones del álbum que Robbie está preparando.

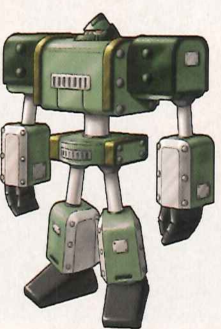
Fiebre amarilla | Cosas que sólo pasan en Japón



Glamour robótico

■ Seguro que si inventaras un juego en el que enormes robots se dieran gigantescas palizas entre sí le pondrías un nombre apropiado, es decir, un nombre de sonoridad áspera y viril y que hiciera algo de alusión al mundo de la tecnología. Algo así como *Mech Warrior* o *Shogo: Mobile Armour Division*. Éstos títulos podrían ser elecciones a tener en cuenta, pero no para el desarrollador japonés Human. El nuevo juego de batalla de robots para PlayStation de esta compañía se llama *Remote Control Dandy*, un título que sugiere la fría manipulación de un extravagante e inútil aristócrata vestido con una capa de terciopelo (pulsa "Square" para girar su bastón). De nuevo nos encontramos con un robot llamado Galahad y que tiene una cierto aire amanerado. Otro título de aspecto sospechoso que ha sido anunciado recientemente es un *beat-'em-up* de la casa Media Works llamado *Lord Of Fist*.

■ El próximo mes: la moda loca del robot cocinero.


■ Galahad: ¿Una delicada ciberflorecilla?


■ ¿Quieres verle los polígonos a este pequeñín?

COLIN MCRAE 2

Colin vuelve a la carga

La esperada secuela de un juego ganador

No se te ocurra arreglar lo que no esta roto. O mejor, cuando algo funciona bien una vez prueba a ver si funciona dos veces. No es una sorpresa, pues, que *Colin McRae Rally* nos tenga preparada una segunda parte.

Codemasters presentó una demo bastante avanzada en la ECTS de Londres. Por lo visto, el juego será más y mejor, con más polígonos (unos 700 por coche, 300 más que en la primera versión), más pistas y una ambientación aún más cuidada. La versión en PC está siendo totalmente programada de forma separada al juego para PlayStation, con el objetivo de sacar el máximo provecho del hardware.

ENCAMINO

Humeantes delicias tostándose en el asador del progreso

¿En un mes?



Warpath: Jurassic Park

■ PlayStation
■ Dreamworks/EA
■ Otoño

Curiosa vuelta de tuerca a la licencia Jurassic Park, con feroces dinosaurios que se alimentan de carne humana.



Mission: Impossible

■ PlayStation
■ Infogrames ■ Otoño

Si este mensaje no se autodestruye en cinco segundos, sabrás por fin que esta aventura cinemática ya está totalmente acabada y preparada para rodar.



Battlezone 2

■ PC
■ Proein ■ Octubre

El retorno de la expansiva estrategia del espacio, lanzándose a un mundo de montañas color malva y cielos anaranjados.

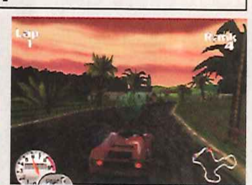
¿En tres meses?



Everybody's Golf 2

■ PlayStation
■ Sony ■ Invierno

Everybody's Golf 2 es para el deporte de los palos, hierros y césped lo mismo que el *Smash Court* es para el tenis. Por lo tanto es atractivo, divertido e inteligente.

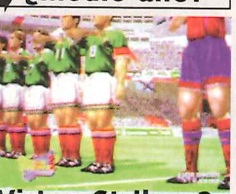


Roadsters

■ N64/PlayStation/ Dreamcast ■ Titus
■ Navidad

Un económico y apasionante juego de carreras estilo Arcade que presenta fabulosos descapotables. Igual que en *Speed Devils*, sólo progresarás a base de autoconfianza.

¿medio año?



Virtua Striker 2 (v2000)

■ Coin-op/Dreamcast
■ Sega ■ A principios del 2000

La recreativa es sólo una versión actualizada que utiliza el nuevo hardware Naomi, pero los propietarios de consola estarán deseando jugar con este



■ Puedes correr, pero ni sueñes con esconderte.

EL PODER DEL FRAME

A Stroggos sin bajarte de la PSX

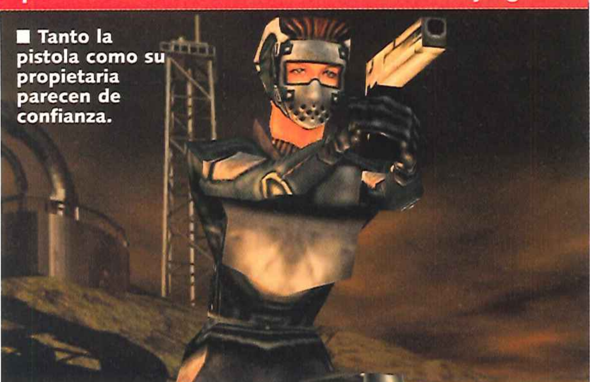
Llega Quake II con un excelente modo para cuatro jugadores

La conversión a Playstation de Quake II por fin está lista y a punto de salir a la venta. Para nosotros es un placer confirmarte que la compañía HammerHead ha hecho un excelente trabajo: la traducción a consola gris de este clásico de id Software se mueve mucho más rápida y suavemente de lo que era de esperar.
El mayor triunfo de HammerHead es haber incorporado una prodigiosa partida para cuatro jugadores. Hasta ahora, los usuarios de la PSX debía conformarse con conectar dos consolas y dos televisores para jugar al modo de partida doble de *Doom*, pero este *Quake II* de nuevo cuño permite que hasta cuatro amigos jueguen a la vez con el sistema de pantalla partida sin que la calidad de los gráficos se resienta. Adaptar los controles típicos de un *shoot'em up* de visión subjetiva para PC al más limitado joypad de la PSX era otra de las preocupaciones de HammerHead, pero el sistema adoptado es satisfactorio, aunque dará una cierta ventaja a los jugadores de la versión de ordenador o N64 sobre los debutantes. Naturalmente, *Quake II* hace un extraordinario uso del stick analógico para garantizar plena fluidez de movimientos.

Argumento, objetivos y arsenal son los mismos que en la versión PC, pero se ha adaptado ligeramente el diseño de niveles. Este va a ser un título de compra obligada, así que ya puedes empezar a ahorrar.






■ Tanto la pistola como su propietaria parecen de confianza.


■ Ábrete paso a pecho descubierto.

NOVEDAD

Pon a prueba tu fortuna

Proein desarrolla un juego basado en la revista Soldier of fortune
Realismo trágico para tu PC

Los videojuegos están a punto de dar otro paso hacia el realismo violento con la edición de *Soldier Of Fortune*, un *shooter* en primera persona para PC desarrollado por Raven y que será lanzado al mercado por Proeinen fechas próximas. Harás de mercenario a sueldo pagado por el gobierno de los Estados Unidos para acabar con un grupo terrorista internacional a lo largo de 10 misiones por todo el mundo.

Soldier Of Fortune fue creado conjuntamente con la revista norteamericana del mismo título, especializada en temas militares. La compañía desarrolladora ha reclutado a ex-oficiales de las Fuerzas Especiales y al experto en misiones de combate John F. Mullins para supervisar la creación del juego. De esta forma, Soldier Of Fortune ofrece un retrato realista de las operaciones de mercenarios sin por ello sacrificar el juego.

Utiliza una versión altamente modificada del motor de Quake II con un énfasis en el diseño de los personajes. La inteligencia artificial de los enemigos ha sido muy tenida en cuenta, y cualquier jugador puede ser golpeado en uno de los 26 "partes vitales" del cuerpo, un detalle que impide que Soldier Of Fortune ofrezca reacciones realistas y sangrientas cuando los personajes reciben algún tiro. Nosotros hemos podido observar a un programador que utilizaba un rifle de francotirador para disparar al sombrero colocado en la cabeza de un rival computerizado situado a distancia, el cual se protegió la cara de forma instintiva con un portafolios. Éste fue entonces disparado desde su posición y el enemigo fue aniquilado con un disparo en la cabeza. Puede que a los oficiales con grado no les guste, pero el detalle del juego es absolutamente increíble.


■ Soldier Of Fortune: real.


■ Deja que la PlayStation sienta tus suaves caricias.

ACCESORIOS

Como un guante

Otro loco periférico, pero sólo falta que funcione

■ No solemos tomarnos muy en serio los "revolucionarios" periféricos de control para PlayStation, y mucho menos cuando tienemn que ver con guantes, cascos y cosas así. Sin embargo el Gamester Evolution Control System es diferente. Se trata de un complemento bastante ingenioso que tal vez no será una compra esencial por sí mismo, pero que demuestra que la tecnología del movimiento sensible "del giro" puede funcionar. Nosotros mismos hemos testado el Evolution controller hace unos días. Consiste en una unidad reactor pegado a un guante y un mando manual. El Reactor puede percibir los pequeños movimientos de la muñeca, que se usan para cambiar de dirección o para acelerar. El mando manual contiene todos los botones de funcionamiento normal. Los dos mandos pueden ser adaptados para que puedan funcionar a la vez.

El Evolution Control System es compatible con casi todos los juegos PlayStation. Nosotros lo probamos con Gran Turismo y, si bien te lleva un tiempo adaptarte a él, es sorprendentemente intuitivo. Gamester afirma que el sistema es tan versátil que podrá utilizarse con toda clase de juegos para PlayStation. Para comprobar esta afirmación, nosotros lo utilizamos con un modelo de Tekken 3. El sistema será eventualmente lanzado a un precio que ronda las 12.000 ptas. Su elevado precio y la relativa complejidad del Evolution Control System disuadirá probablemente a la mayoría de jugadores, pero será una adquisición esencial para los locos de la alta tecnología aplicada.



■ Tiene buena pinta. Ahora sólo falta jugarlo.

NOVEDAD

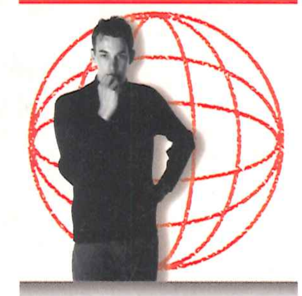
Fórmula renovada

Todos a boxes, banderazo y esto ya está: F1'99

Después del sorprendentemente pobre F1'98 del año pasado, Psygnosis ha dejado de lado las Ciencias Visuales y ha empezado a colaborar con los principales especialistas en juegos del deporte automovilístico, Studio 33, para preparar este año el F1'99 para PlayStation.

Como podrás imaginar, el esfuerzo de este año incluyeuna puesta al día de las estadísticas, conductores y pistas de carrera. Lo más destacable de F1'99 son sus brillantes gráficos. Los jugadores no corren en un verdadero circuito de carreras profesional, pero parece como si lo hicieran. Las antiguas escenas en relieve han desaparecido, los coches lejanos ya no parecen de Lego y la pantalla dividida para dos jugadores puede abarcar a todos los coches. El aspecto visual está muy bien resuelto, ahora falta ver cómo funciona. Informaremos.

La columna de Sam Richards



Odisea espacial

Nintendo nunca ha exhibido ninguno de sus juegos en el Game Show de Tokio que tiene lugar dos veces al año, porque a esta compañía no le gusta jugar con los otros niños. En vez de eso, organiza su propia feria, la Spaceworld, que tendrá lugar en Japón el mes que viene.

Entre los juegos destinados a ser presentados en esta exposición se encuentra Zelda: Gaiden, una extensión del popular Ocarina Of Time. Originariamente éste fue anunciado sólo para aparecer en Japón en un periférico el 64DD pero a Nintendo parece haberle gustado bastante más de lo previsto y ya está preparando una versión en cartucho. Mario RPG 2 y Mario Party 2 son dos de los otros títulos que está interesando bastante anuestra revista. Noticias más completas sobre el Spaceworld de Nintendo el próximo mes en nuestra sección Game On.

Hazañas olímpicas

Eidos se ha lanzado recientemente a conseguir una licencia del Comité Olímpico Internacional, que da a la compañía los derechos para producir juegos basados en los Juegos Olímpicos de Sydney 2000, Atenas 2004 y los Juegos Olímpicos del 2002 en Salt Lake City. Eidos presume especialmente de haber conseguido este negocio desde que la licencia olímpica es una de las pocas marcas deportivas con un verdadero atractivo mundial.

El juego de Sydney 2000 está en manos de la compañía británica Attention to Detail, tal como hemos dicho anteriormente en esta columna. Se han confirmado las versiones para PC y para PlayStation; pero otros formatos están siendo tomados en consideración.

Marcha atrás para la PocketStation

Tras meses de indecisión, Sony ha confirmado que su mini PocketStation portátil no será lanzada en Europa. A pesar del gran éxito alcanzado en Japón, los directivos de la compañía eran escépticos sobre las posibilidades de la máquina en el mercado europeo. Se cree que Sony está ahora trabajando en una versión mejorada de la PocketStation para que sea compatible con la PlayStation 2.


EL 10 DE NOVIEMBRE TARZÁN LLEGA A PLAYSTATION.
Disney's TARZAN
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/tarzan
Disney INTERACTIVE
"PlayStation" logo and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc. © Disney. All Rights Reserved. TARZAN™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc.and Used by permission. TARZAN © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.
TBWA



REPORTAJE

Liga nueva, ¿juego nuevo?

Alguien está cambiando las normas en el mundo de los desarrolladores de juegos de fútbol. Top Juegos investiga.

El viejo cliché de que todos los juegos de fútbol son iguales ya no vale. Mientras algunos desarrolladores todavía insisten en mejorar el realismo de una volea desde treinta metros (cosa poco real, si lo pensamos), otros tienen más olfato para distinguir lo que de verdad es esencial y acercan cada vez más la realidad de la Primera División a tu consola.

Cada año la Liga muestra mayores diferencias de calidad y presupuesto entre los aspirantes al título y el resto de los equipos. En el mundo de los desarrolladores está sucediendo lo mismo. Así, mientras el Barça y el Madrid se gastan en hoteles lo que el Numancia en fichajes, y cada vez parece más claro que la suya es otra liga, EA y Eidos también se despegan fichando a grandes nombres y consiguiendo licencias millonarias.

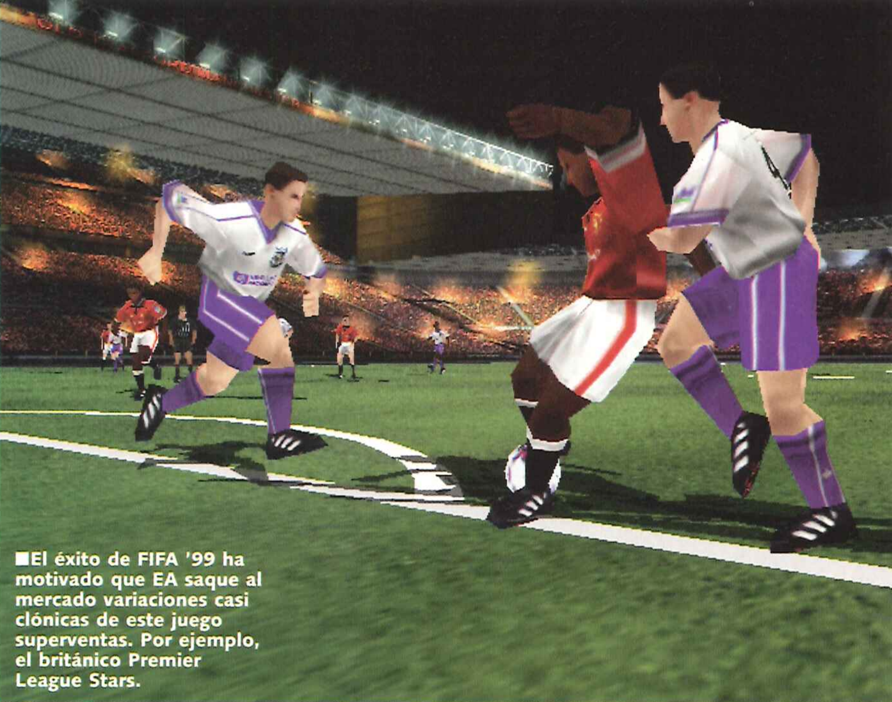
De cualquier modo, los conocedores reales de estos simuladores deportivos saben que ISS es el mejor que puedes hallar, aunque venda considerablemente menos que EA. ¿Por qué? Bueno, *FIFA* tiene a Morientes en la carátula y puedes manejar a las plantillas reales del Barça o el Madrid, una razón más que suficiente para garantizar el número uno a un producto bastante menos jugable que *ISS*. Bueno, hay otras, y se llaman dinero y marketing. Y es que a EA le ha costado tanto conseguir la franquicia FIFA que para rentabilizarla no le queda más remedio que gastarse una fortuna en anuncios en la tele y en fotos de los mejores jugadores. Konami, por otra parte, parece tener unas posibilidades bastante más limitadas. ¿Anelka? Bah, ficharemos al central del Elche.

Visto esto, se podría pensar que Konami se hunde en la miseria cada vez que saca un simulador de fútbol, pero no es cierto. "Si echas un vistazo a las ventas, tenemos el segundo juego de fútbol más vendido en Europa. Y, con o sin licencia, hemos vendido mucho más que juegos como *WLS*", informa el portavoz europeo de Konami, Jon Murphy. Están bastante contentos en las oficinas de la compañía con los resultados del juego y, de momento, piensan seguir con la misma política. "La jugabilidad es lo que hace a *ISS* un éxito", continúa Murphy. "No hay ningún juego que se acerque tanto a la realidad de un partido de fútbol como ISS". Sí, esto está claro, pero no hay duda tampoco de que Konami no le haría ascos a la posibilidad de incluir nombres y equipos reales en sus juegos. "Claro que nos gustaría. Si tuviéramos dinero de sobras, *ISS* no sería sólo el mejor, sino que también el más vendido", concluye Murphy. "Lo que pasa es que Konami es una empresa que va con cuidado y no vamos a utilizar nombres reales si no estamos segurs de que podemos hacerlo". ¿La ley de Murphy? Ficha a Anelka y se te lesiona todo el año.

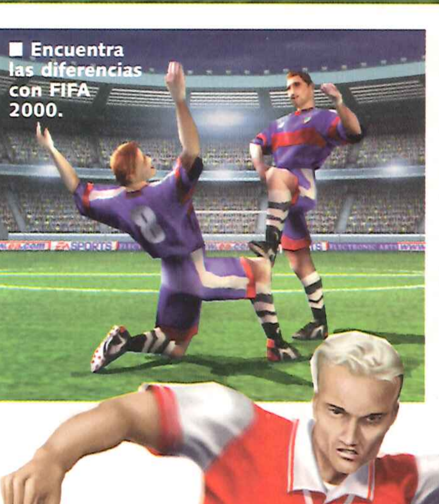
Al otro lado de la mesa, Proein, una compañía con posibles, también cree que la jugabilidad es lo principal, aunque admite que una licencia y una buena campaña de marketing tampoco van mal. "Un buen juego siempre venderá", afirma Mike Newey, el responsable de la división deportiva de Eidos, núcleo duro de Proein. "Lo que pasa es que no debemos olvidar que se trata de un negocio, y en los negocios la publicidad es una parte muy importante. Todo necesita llevarse a cabo bien y con cuidado y, sobre todo, con visión comercial".

EA y Proein han echado el resto para mantener su ventaja en la liga de los simuladores.

Y ahí arriba, en la cúspide internacional e imbatidos (en el mercado español sólo les hace sombra el incombustible *PC Fútbol* de Dynamic Multimedia), está EA, que se niega a revelar lo que se han gastado en publicidad aunque las malas lenguas confirman que destina a marketing más de doscientos cincuenta millones de pesetas para cada nuevo juego. EA no lo considera un lujo. Para ellos es un fiel reflejo de cómo está el mercado. "A medida que *FIFA* vende más y llega a un segmento de la población mayor, nuestros presupuestos para marketing también deben crecer", explica el ejecutivo y jefe de producto Marc Aubernel. "Si anteriormente anunciarse en televisión no era más que un lujo caro, ahora se ha convertido en un hecho natural, casi en una necesidad. Por ejemplo, nosotros nos gastamos sólo en publicidad para televisión de *FIFA'99* lo que hace unos años destinábamos al marketing de todos los productos de EA". La



■ El éxito de FIFA '99 ha motivado que EA saque al mercado variaciones casi clónicas de este juego superventas. Por ejemplo, el británico Premier League Stars.



■ Encuentra las diferencias con FIFA 2000.

■ La selección española juega para Sony en Esto es fútbol.

EL TRIDENTE

Últimos fichajes

Una guía para jugadores calentando en la banda



ISS Pro Evolution
■ Konami
■ Un mejor sistema de control, disparos más libres pero, de nuevo, nada de licencias. El Celta de Vigo de los juegos de fútbol. Con pocos seguidores entre las masas, pero amado por los verdaderos aficionados.



FIFA 2000
■ EA
■ Tan inevitable como una tarjeta roja para Carboni. Todavía nos faltan detalles para revelar, pero parece ser que se incluirá un modo histórico en el que se podrá jugar con viejos equipos. Lara Croft es su única oponente para ser campeón de invierno.

UEFA Striker
■ Infogrames
■ La incógnita. La táctica del Striker de Rage ha sido reproducida, y eso es bueno, aunque la voluntad de hacer de él en un arcade puro puede arruinar sus posibilidades. Media tabla.

PC Fútbol 7.0
■ Dynamic Multimedia
■ Distribuido de forma revolucionaria y a precio muy popular, *PC Fútbol* es la nota de poder latino en este mundo dominado por simuladores y juegos de estrategia futbolística del mundo anglosajón. De acuerdo, las consolas son un mundo aparte y *FIFA* siempre será *FIFA*, pero el auténtico fenómeno popular que ha supuesto este juego en España hace pensar que las fórmulas de éxito son más sencillos de lo que parece: se trata de darle a la gente lo que pide.

Ronaldo
■ Infogrames
■ La versión en color para Gameboy saldrá primero, así que tendremos baja resolución y pocos píxels para la dentadura. La versión para PlayStation llegará en enero. Un equipo no puede depender de un sólo jugador. Recuerda a Robson.

Player Manager 2000
■ Anco
■ Anco sigue mejorando la vertiente manager de los juegos de fútbol. Todas las estrellas y un sistema de control más preciso son las promesas a las que deben aferrarse los jugadores de PlayStation. Más de lo que tiene Luis Aragonés.

New UEFA title
■ Eidos
■ En Silicon Dreams siguen poniendo al día el motor de *WSL*. El *Champions League* sigue siendo su gran éxito, por lo que sólo cabe esperar algo mejor. Más pases imposibles y movimientos mágicos para este serio aspirante.

Viva Football 2
■ Virgin
■ Su anterior asalto al título acabó en fiasco, así que el equipo se ha puesto a trabajar en un nuevo sistema de controles. De cualquier modo, la posibilidad de jugar con la Inglaterra del 66 siempre es atractiva. El Atlético de Madrid de cada año.



This is Football
■ SCEE
■ Sony salta al campo con una licencia de la asociación de futbolistas europeos. Saldrá a finales de octubre y parece ser que la jugabilidad es su punto fuerte. Cuidado, demasiados extranjeros llevaron al Salamanca a segunda.

Three Lions
■ Take 2
■ Y para acabar, una de tantas curiosidades que sólo encontrarás de importación. ¿Anglófilo? ¿Enamorado de un fútbol más directo, más noble, menos contaminado de picaresca latina? Busca *Three Lions*, no te arrepentirás.

■ Los fichajes estrella ayudan mucho al éxito de los simuladores de fútbol.

verdad es que se lo pueden permitir, y se lo pueden permitir porque en el pasado han vendido mucho. Si sacaran un juego horrendo, por mucha que se gastasen publicidad no venderían y eso es un buen signo. La calidad todavía importa. El dinero debe destinarse a mejorar un producto que ya es bueno de por sí. "Mejorar los movimientos y los escenarios es caro, pero lleva a conseguir un juego de más calidad. Estos gastos valen la pena porque son los que realmente nos hacen vender", razona Aubernel.

Por otra parte, también hay que considerar otras razones en el distanciamiento de EIDOS y EA del resto de competidores. Una de ellas, sin duda, es la expectación que crean al destinar grandes sumas de dinero a asegurarse los mejores fichajes para las próximas entregas. Perpetuando el sistema. ¿Anelka? El año que viene Ronaldo.

De cualquier modo, esta carrera de lobos no ha asustado de momento al resto de los competidores. Y es que todas las compañías saben que un juego de fútbol exitoso da más dinero que cualquier otro. Infogrames ataca con tres puntas este año y lanza al mercado *UEFA Striker* en octubre y *UEFA Manager* y *Ronaldo* un poco más adelante. Nathan Wilson, de cualquier modo, admite que la firma todavía tiene que demostrarlo todo en la primera división. "Me parece que el mejor momento para entrar en el mercado de juegos de fútbol fue hace año y medio. En aquel momento *FIFA* no era más que un juego con licencia pero en pañales. Ahora hay que reconocer que los juegos de AA y Proein son muy buenos". Aun teniendo en cuenta lo caro que está el título, Wilson cree que la naturaleza global de Infogrames les da una oportunidad para romper la hegemonía de Proein y EA. Su baza es la licencia UEFA. "Estamos haciendo todo lo posible para sacar partido de la licencia UEFA. La FIFA es elpoder establecido, pero la UEFA es más popular entre el gran público porque organiza la Liga de Campeones y tiene más presencia en el día a día".

La razón por la que Proein y EA no paran de extender cheques es porque se lo pueden permitir (¿Anelka? Al banquillo, chaval). Michael Newey atribuye el éxito de sus juegos con licencia a "un buen desarrollo, una buena política de marketing y, sobre todo, un buen juego". Aunque recela de las grandes sumas gastadas en marketing y licencias, este directivo admite que "se podría fichar a una nueva estrella con lo que nos gastamos en cada juego. No nos salen baratos, sólo hay que echarle un vistazo a las cifras destinadas a publicidad".

Hay mucho dinero, pero los juegos son de calidad. *FIFA'99* y *Champions League* son simuladores notables, lo que pasa es que se parecen demasiado entre ellos. Y Newey, en cierto modo, lo admite. "No se trata necesariamente de ser nuevo, sino de ser bueno. Nuestros juegos de fútbol combinan tecnología y nuevas ideas con la manera clásica de jugar. Y eso es lo importante".

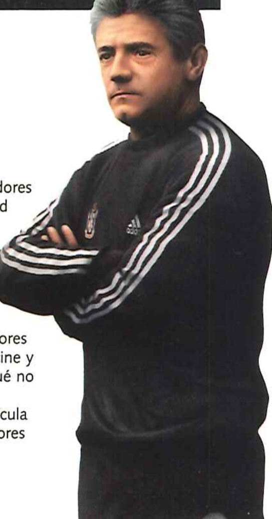
Mientras las grandes firman sigan pensando así, los simuladores de fútbol seguirán mejorando. Olvídate de ver a equipos recién ascendidos clasificándose para la Champions League y, sobre todo, olvídate de ver pequeñas firmas reventando el mercado. Hoy el dinero es tan importante como la jugabilidad. Si no puedes pagar, pronto vas a dejar de jugar. ¿Anelka? Pon tu la cifra en el cheque.

Casi nada en el mundo digital da tanto dinero como un buen juego de fútbol.

FÍCHALE

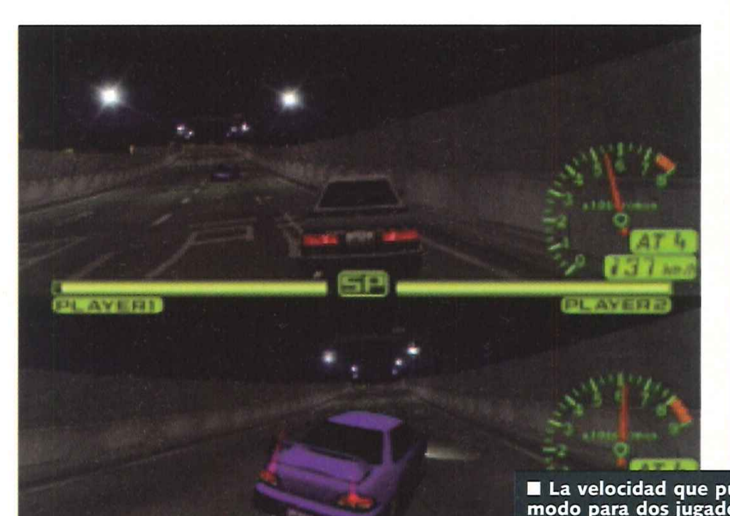
¿Errores tácticos?

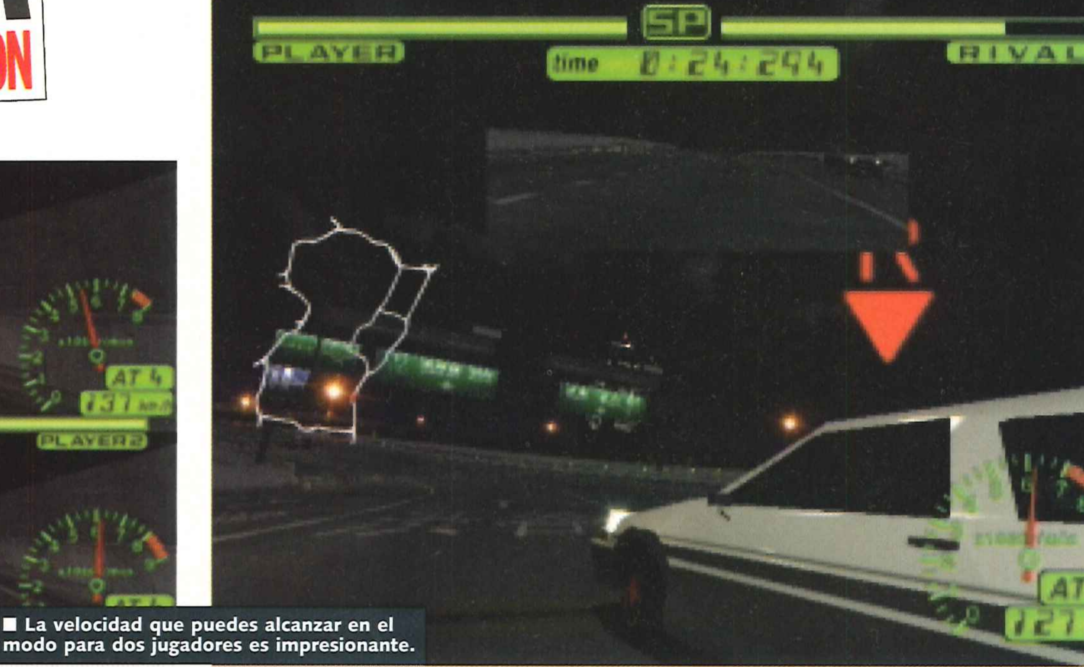
Sigue la fiebre de fichajes



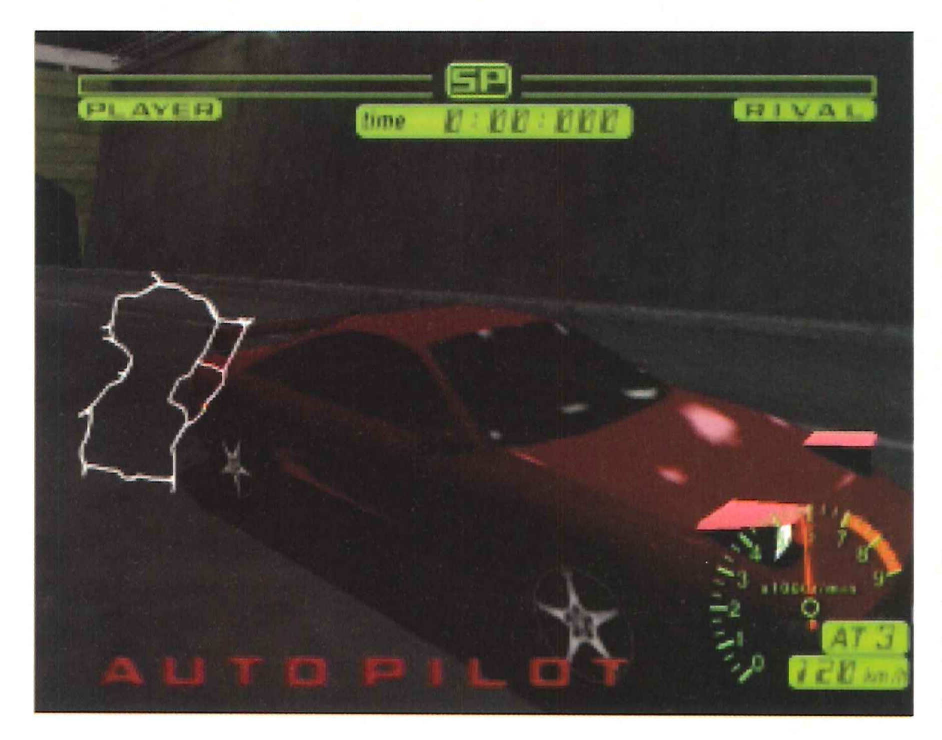
■ Mientras la fiebre de fichajes de grandes jughadores y las licencias para reproducir equipajes y estadios continúa, los entrenadores entran en el negocio a gran velocidad. Para ello se aprovechan del auge de los juegos tipo manager. Infogrames, Eidos y Gremlin han fichado a grandes entrenadores de la Premier League inglesa como George Graham, Arsene Wegner o Kevin Keagan. El públicon asocia a los entrenadores con juegos de calidad y las compañías lo aprovechan. EA lo tiene claro. "Utilizar al mejor talento es una necesidad. La gente quiere las mejores producciones en el cine y la televisión, ¿por qué no en los juegos? ¿Te gustaría ver una película interpretada por actores anónimos?"

LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION





■ La velocidad que puedes alcanzar en el modo para dos jugadores es impresionante.



■ Es cierto, los coches no tienen un aspecto maravilloso. Pero la buena noticia es que no se trata de contemplarlos, sino de usarlos como arma arrojadiza.



■ Como dice el proverbio: quien buen coche elige, buena sombra le cobija.

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Genki** | Editor: **Sega** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **Noviembre**

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

¿Carreras en la autopista? Pero si eso es ilegal...

El rey de la conducción temeraria ha muerto atropellado por un autobús del Inserso, así que su trono ha quedado vacante. Si aspiras a ocuparlo, te tendrás que desplazar a un Tokyo gris, sucio y lleno de locos del volante como tú.

Participarás en una carrera nocturna –sí, lo has entendido bien, sólo una- dividida en varios circuitos que duran alrededor de cuatro o cinco minutos cada uno. El principal atractivo de este *Tokyo Highway Challenge* es que es una especie de beat'em up atumovilístico, en el que debes derrotar a tus oponentes menos a base de velocidad que de contacto directo: colisiones frontales abusando de la potencia de tu vehículo o sucios trucos de tahúr de autopista. Cada victoria equivale a dinero, y el dinero puede invertirse en la compra de coches nuevos, alrededor de 137, con los que patrullar por este Tokyo tan nocturno e inhóspito en busca de rivales a tu altura.
Los paisajes urbanos recuerdan vagamente algunos de los circuitos de *Gran Turismo*, sólo que aquí vas dejando atrás hileras de rascacielos a casa 60 frames por segundo, con lo que la sensación de velocidad vertiginosa está garantizada.

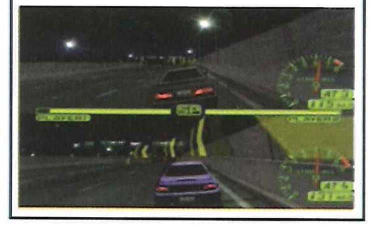
Con todo, los gráficos no son todo lo perfectos que pueden parecer a primera vista. Tu coche está sujeta al molesto "efecto flotador": ruedas escondidas en la sombra y ningún efecto de fricción. Los coches de tus computerizados rivales tienen ruedas, así que es un misterio por qué el tuyo tiene que flotar como si de un simulador futurista se tratase.

El hecho de que no puedas tomar ni la más abierta de las curvas sin recurrir a los frenos no ayuda demasiado a una conducción placentera, pero colarse a toda velocidad entre dos coches y empezar a dar bandazos para sacarlos de la carretera es siempre satisfactorio.

LO MEJOR DE LEJOS

Micro machines

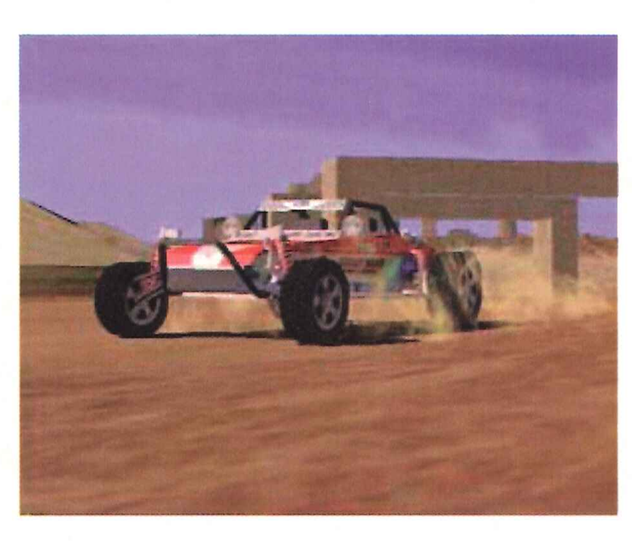
El punto fuerte de este simulador sórdido y suicida es el modo de enfrentamiento directo, que te permite embestir el coche de un colega o rival guiado por la consola hasta que uno de los dos quede como único gallo en el corral. Los autos tienen sendas barras de energía que aumentan o disminuyen en función de tu posición en carrera o de los trompazos que recibas, como en un *beat'em up*. Todo un recital de carrocerías reducidas a la mínima expresión.



Tokyo Highway Challenge no parece estar a la altura de Sega Rally 2, el simulador que por si sólo justifica la salida al mercado de la Dreamcast, pero es una creación de Genjki, y eso siempre merece un voto de confianza. Pronto saldremos de dudas.



■ Carreras off the road en vehículos con aparatosas ruedas, un deporte muy popular en Estados Unidos, Australia y Canadá que la Dreamcast acerca a tu pantalla.





■ Por supuesto, cada auto tiene sus propias características más io menos equilibradas. Mayor peso equivale a menor velocidad y una estabilidad a prueba de todo.









Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **Sega** | Editor: **Sega** | Disponible: **Otoño**

CASTILLOS DE ARENA

en la próxima frenada, los fundo

Sega se lanza de lleno a la batalla por el dominio de las carreras en las dunas° y parece que lo consigue

Buggy heat es un juego de carreras de coches. Un juego de carreras en el que compiten por ambientes on/off road coches de tipo buggy, todo terreno, e incluso Big Foot. Hasta aquí puede sonar a una variante más o menos original de un género más que conocido, y de hecho, es así. En este disco no encontrarás nada que no hayas visto antes, nada excepto una cosa: Todo.

Porque seguro que no has visto nada igual. Un buen día te dicen, "ven, que echarás un vistazo a un nuevo juego de coches" y tú que tienes el carné internacional de *Gran turismo* y has batido una y mil veces a Colin en su casa piensas: "¡pues qué bien! un juego «nuevo»" y te preparas para recibir pacientemente tu ración de más de lo mismo. *Bugy Heat* no aporta grandes novedades al mundo de los vieojuegos de carreras, pero todos sabemos de la maestría con que Sega es capaz de desenvolverse por este mundo.

En el momento en que se carga el juego nada es sorprendente, una intro modo replay de los más corriente, de gran calidad y larguísima pero casi nada que no hubieras visto antes. El menú de selección tampoco presenta demasiadas novedades: modos de campeonato, contrarreloj, práctica y examen. Sólo el modo Internet parece novedoso.

Siguiente paso: escoges el nivel, que por defecto será el sencillo, y empiezas en el primer de los tres circuitos de esta dificultad. Semáforo verde, y aquí es donde empieza el juego, justo donde gran parte de la competencia acaba.

Das gas y la inercia te hunde en el sofá. Lo primero que experimentas es una sensación de velocidad por encima de lo esperado y un sentimiento de vaga sorpresa ante el realismo de los arcenes. Intentas adelantar a los demás, pero todo el mundo parece conocer tus intenciones y estar dispuesto para no dejarte el menos hueco. IA por todo lo alto, deberás esperar a ver si eres capaz de frenar el último en la curva. La conducción se antoja extremadamente realista. Parece realmente que las fuerzas de la física interactúen con tu coche. Por supuesto, cada uno de los vehículos tiene sus propias características: a mayor velocidad menos estabilidad y menos peso y así.

Los circuitos, apabullantes: subidas y bajadas vertiginosas, cambios de firme bruscos que descontrolan el vehículo y vista nítida hasta el infinito. Ni un solo defecto técnico, la arena te salpica hasta las cejas. No echarás de menos la posibilidad de poder disparar o poner trampas a tus contrincantes, simplemente diviértete conduciendo y compitiendo, que no es poco. Y si además tuviesen el detalle de traducirlo antes de que se edite, ya tendríamos una buena guinda coronando el pastel.









■ *La atmósfera de The Nomad Soul es el resultado de una impresionante dirección artística.*

■ *Es una atrevida mezcla de estilos de juego. La pregunta es si funcionará o no.*

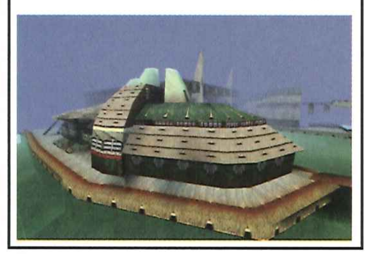


■ *Juegas como el agente Kay'l, el de la boina.*

LO MEJOR HASTA AHORA

Atmósfera cero

The Nomad Soul tensa sus músculos atmosféricos desde el principio y ofrece una de las aperturas más impresionantes hasta la fecha: Relámpagos. Un individuo aturdido aparece de la nada en un almacén y de pronto es atacado por una especie de sombra que podría ser el mismo Satán. Un robot policía irrumpe en escena para salvar al hombre, que resulta ser tu personaje, y de golpe te encuentras solo en el almacén y no recuerdas nada... las notas de una canción de David Bowie flotan en el aire. La presentación es muy atractiva, y a la vez deja bien claro el tono ostentoso de todo el juego.



Formato: **PC** | Desarrollador: **Quantic Dream** | Editor: **Eidos** | Jugadores: **1** | Disponible: **Noviembre**

THE NOMAD SOUL

¿Quieres ser inmortal? ¿Sí? ¿Aunque tengas que vivir en un universo en el que sólo hay música de David Bowie?

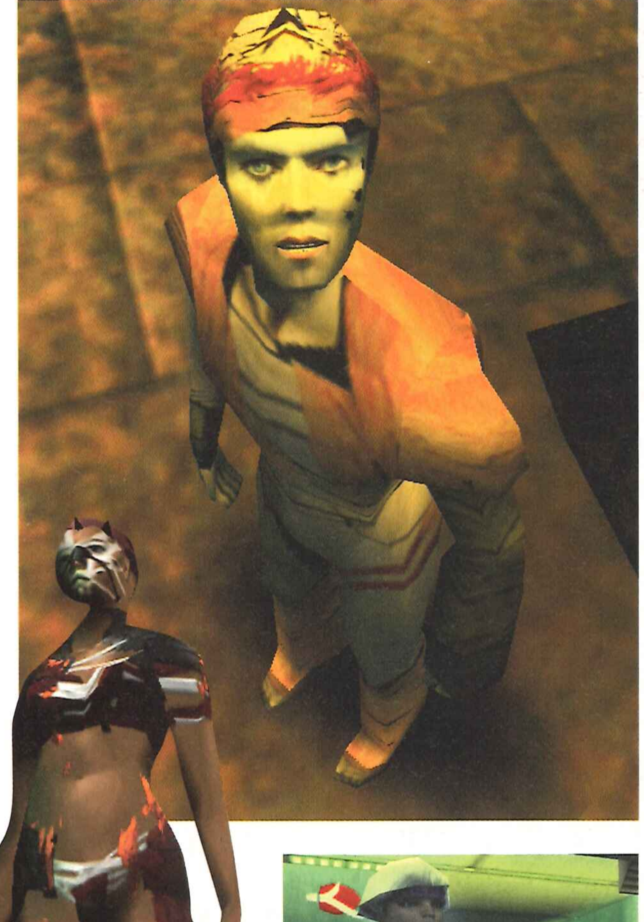
Empecemos con un poco de filosofía: "El alma florece cuando el cuerpo se extingue." El concepto de la inmortalidad del alma llegó a la cultura occidental a través de la obra de Platón, pero está presente en otras muchas culturas del planeta. Creencias como la reencarnación y la posesión sugieren que el alma debe ser considerada como parte separada e independiente del cuerpo. ¿Vamos a enzarzarnos ahora en un debate metafísico? Mejor que no.

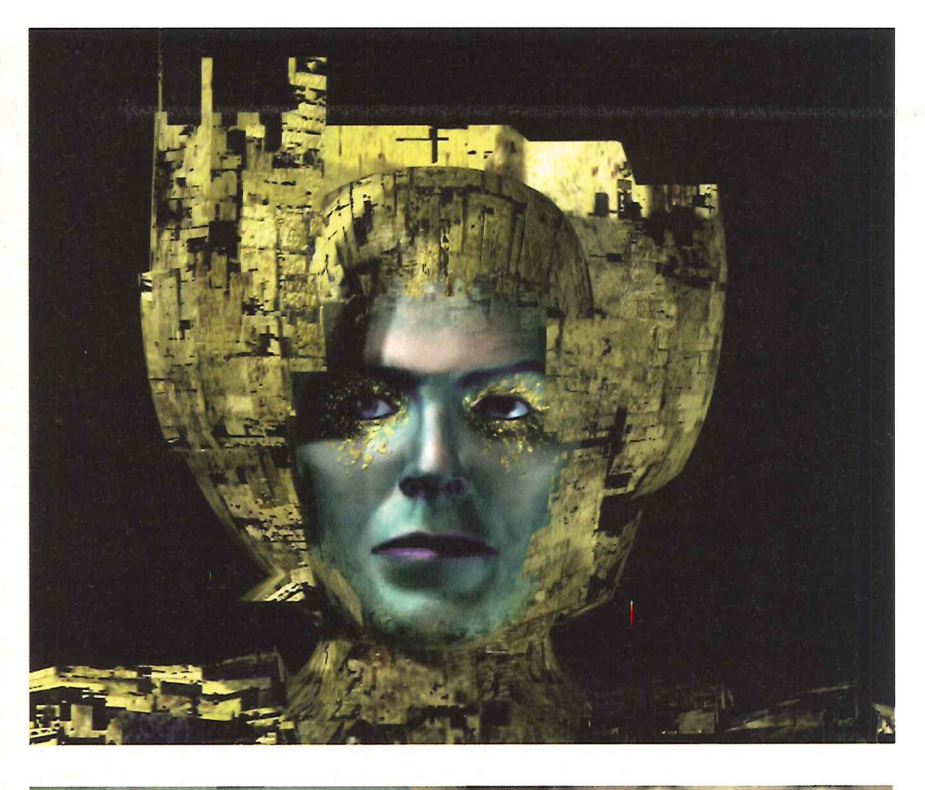
Hablemos de hechos. Hay dos futuras novedades de éxito previsible en PC que tienen como tema principal los intercambios de alma entre cuerpos todavía vivos. Uno de ellos, *Messiah,* ha sido desarrollado por Dave Berry y su compañía, Shiny, y es probable que esté disponible para Navidad. El otro es *The Nomad Soul*, una cyberfantasía francesa que, según su creador David Cage, no es solamente un juego sobre "reencarnación virtual", también es una novela y un álbum pop. Suena un poco presuntuoso, y parece que lo es, pero por lo que hemos visto, estamos ante un RPG que sabe sacar provecho a sus pretensiones.

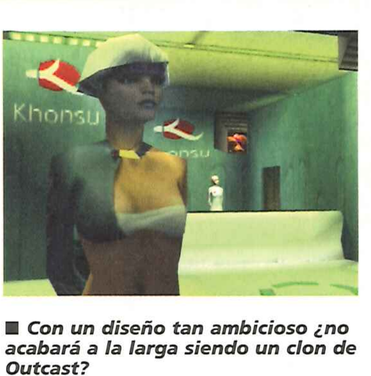
El argumento básico del juego es muy al estilo Tolkien. Tenemos un demonio –Astaroth– que ha sido derrotado por una legendaria espada, pero de hecho, *The Nomad Soul* es más bien un cuento futurista con reminiscencias de *Blade Runner*.

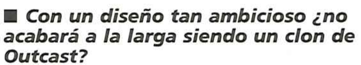
Resulta que Astaroth ha estado aguardando el momento oportuno desde su derrota para volver. Mientras, el reino paralelo de Phaenon se ha convertido en una zona llena de bloques, neón y vehículos voladores. Cuatro extensas ciudades conforman el mapa gigante del juego y la ciudad en la que empiezas, Omikron, es precisamente la que tenía que darle nombre al juego. Tu personaje es Kay'l, un agente de policía amnésico que se despierta aturdido en Omikron justo en el momento en que Astaroth vuelve a las andadas.

The Nomad Soul ofrece una sorprendente mezcla de estilos de juego en 3D: la mayoría de la acción se sigue desde una perspectiva de tercera persona, con escenas de tiroteo en primera persona e incluso elementos de

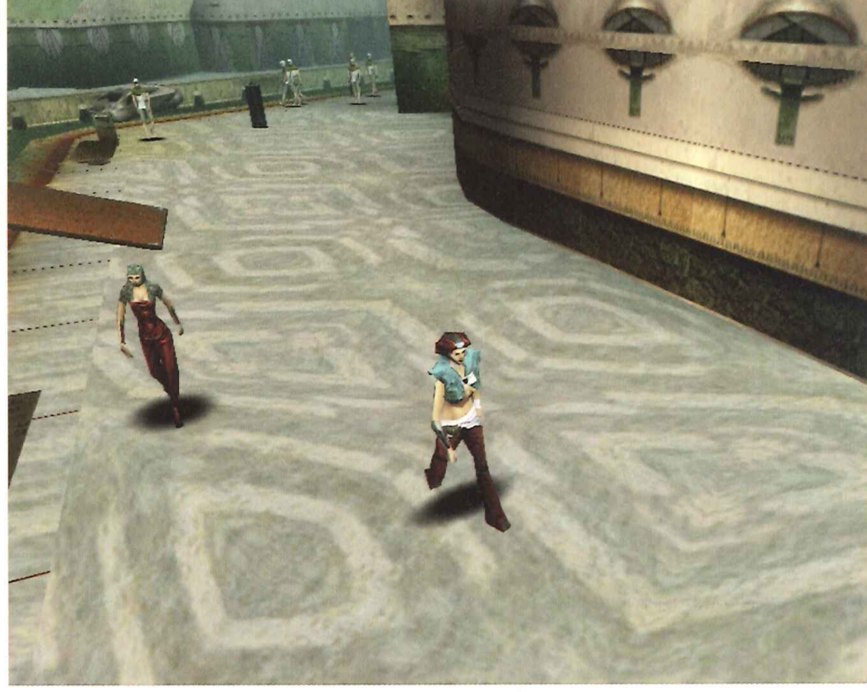








■ ***Con un diseño tan ambicioso ¿no acabará a la larga siendo un clon de Outcast?***



■ ***Por desgracia, la mayoría de personajes no jugables de la ciudad tienen el mismo aspecto. Excepto, como no, el extravagante personaje de David Bowie.***

beat-'em-up que surgen a raíz de tus exploraciones. Gozas de libertad absoluta para deambular por el planeta entero a tiempo real. Los transeúntes, los vehículos a toda velocidad, las tiendas, los edificios... todo sigue su ritmo diario mientras tu avanzas o te arrastras, y si de verdad tienes prisa, puedes coger un taxi.

Por ahora se han grabado cuatro horas de diálogos, que incluyen más de 1.200 frases, así que puedes charlar con todos los personajes que Kay'l encuentre.

Lo mejor de todo es que puedes decidir libremente con qué perspectiva quieres jugar en función de las necesidades del juego. Si crees que tu interlocutor estaría mejor muerto, puedes pasar a primera persona y cargártelo. Si te van más las peleas cuerpo a cuerpo, cambias la cámara a visión *Tekken* y sueltas todo tu repertorio de combos a base de patadas y puñetazos.

La reencarnación entra en juego cuando sucumbes ante el ataque de uno de los villanos con habilidades superiores a las tuyas... entonces, a tu alma se le permite apoderarse del cuerpo que quieras entre los que te rodean. Después del cambio, conservas algunos atributos al estilo RPG, pero tu apariencia física ha cambiado ya que puedes adoptar muchas formas, desde la de un pensionista hasta la del asesino que ha acabado contigo.

Este proyecto presume de una tecnología 3D muy atractiva, en parte gracias a la nueva técnica de captura del movimiento facial. Las ciudades de Phaenon están habitadas por más de 130 personajes y verles hablar demuestra lo mucho que se ha cuidado la animación. Sus labios se mueven para articular palabras que están sincronizadas con el diálogo y la expresión de sus cejas cambia de acuerdo con lo que están diciendo. La atmósfera, entre metálica y tenebrosa, es el ámbito ideal en el que se mueven personajes como exóticas bailarinas de strip-tease, secuestradores violentos y un músico llamado Boz, interpretado por David Bowie.

El mismo Bowie es el responsable de parte de la banda sonora del juego y planea editar un álbum inspirado en la ciudad de Omikron. Esto es ya rizar el rizo, pero concuerda con la pomposidad descarada de todo este ambicioso proyecto. A este paso acabarán vendiéndolo como arte.

¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE ESTO?

El dream team

David Cage, el diseñador del juego (anteriormente era músico), empezó a escribir el argumento de *The Nomad Soul* como una novela que quería titular *Omikron*. Cuando tenía el libro a medias se dio cuenta que aquello podía convertirse en un gran videojuego y entonces nació Quantic Dream. El equipo tiene actualmente 35 miembros, entre ellos el artista francés Loic Normand. Lo más parecido a *The Nomad Soul*, por lo que a aspecto se refiere, es *Outcast*. Puede que estemos ante un nuevo género, los juegos de acción y exploración metafísica, con enormes mundos representados a tiempo real y una sólida filosofía de fondo.



LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION



■ La tecnología Dreamcast permite crear efectos de luz impresionantes.

■ En Lousiana te las verás con un tornado.

■ Las innovadoras opciones multijugador incluyen carreras en las que ganas puntos por el tiempo que permaneces en cabeza de carrera.

LO MEJOR DE LEJOS

Tiburones de autopista

Al igual que la mayoría de juegos de carreras actuales, *Speed Devils* presenta un modo de competición directa en el que un triunfo supone dinero, el dinero permite trucar tu vehículo, un vehículo trucado implica triunfo, y otro triunfo significa que puedes desbloquear coches nuevos (y más potentes). Aunque hay que decir que el sistema de *Speed Devils* es ligeramente innovador. Si optas por el modo de campeonato, un tipo algo extraño vendrá a la puerta de tu garaje a proponerte que apuestes en la carrera siguiente (te dejará apostar por ti, claro). Puedes apostar por la victoria, por la vuelta más rápida, por el tiempo que eres capaz de mantenerte como cabeza de carrera... y no te van a descontar nada del dinero que ganes.

Formato: **Dreamcast** | Desarrollador: **UbiSoft** | Jugadores: **1-2** | Disponible: **14 de Octubre**

SPEED DEVILS
Conduce como el demonio

Nadie va a hacer tanto por acercar más y más la Dreamcast a Europa como Ubisoft. Ya casi han completado una impresionante conversión a PC, prácticamente perfecta, del meticuloso simulador de fórmula 1 *Racing Simulation: Monaco Grand Prix* y a la vez están trabajando en su equivalente con motos, *Suzuki Alstare Racing*. Con *Speed Devils*, la compañía se ha tomado un pequeño respiro, y ha sustituido realisimo por salvaje fantasía. No tardará demasiado en llegar a la Dreamcast.

Te ponemos en situación: Eres un tipo musculoso y silvestre que conduce un coche trucado por carreteras de la América profunda. Participas en una de aquellas carreras clandestinas en las que la única regla es sobrevivir a las embestidas de los demás coches y cruzar entero la línea de meta. Seguro que todo esto te recuerda a algo, especialmente si has tenido la oportunidad de jugar en tu PC a un juego llamado *Speed Busters*. Esencialmente, *Speed Devils* es el mismo juego, aunque seis meses más de desarrollo le dan ese "feeling" arcade que tanto responde al planteamiento básico de la nueva consola de Sega.

Eliges tu máquina entre varios coches enormes que podrás ir trucando a medida que avances. Después te lanzas a la carrera que te llevará por rutas que abarcan desde el Hollywood de luces de neón hasta las tierras nevadas de Canadá pasando por carreteras texanas infestadas de violentos rednecks. Cada una de ellas está llena de tramos secretos y obstáculos de lo más estrafalario.

Pero la gran baza de este juego de estética voluntariamente hortera es la partida múltiple, que va mucho más allá de el simple hecho de partir la pantalla. Las persecuciones encarnizadas tipo gato y ratón y las carreras con libre elección de rutas parecen garantizar horas de sana diversión automovilística.

Por lo que sabemos de él, *Speed Devils* parece un divertido simulador de carreras fácil de jugar y muy adecuado para las tardes de resaca o aburrimiento pertinaz.

X TECNOLOGIES

Dark Rumble

2.995 Ptas.

Poderoso y preciso. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad.

Power Shock

2.795 Ptas.

Ágil y rápido. Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad.

Racing Shock

WHEEL

3.395 Ptas.

La mejor solución para los juegos de carreras. Un pequeño volante analógico con dos botones (acelerador y freno), vibración Feedback, 8 Botones de fuego, función Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad.

1MB — 995 Ptas.

2MB — 1.695 Ptas.

8MB — 2.795 Ptas.

RETROCESO + PEDAL — 6.995 Ptas.

Memory Card

¿Cuánta memoria necesitáis? 15 bloques, quizá 30 o hasta 120 bloques de memoria en una sola Memory Card, gracias a un exclusivo algoritmo de compresión que permite una capacidad de memoria impensable hasta hoy. La memoria de tipo Flash no necesita batería, tiene una altísima velocidad de transferencia (hasta 10 KB/sec.) y está garantizada para 10.000 ciclos de

Virtual Pistol

Pistola compatible con Playstation Guncon/Namco, Retroceso Real, Pedal de Carga, Fuego Simple o a Ráfagas, Recarga Manual o Automática, Arma Especial

X TECNOLOGIES TM

TM

CE

NUESTROS ESTABLECIMIENTOS:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Próxima apertura

PUEBLO NUEVO

Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Ramon y Cajal - Próxima Apertura

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Zaragoza 2
Próxima Apertura

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

Vizcaya - Basauri
Plaza Arizgoiti - Tel. 944.40.29.22

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 M
Próxima apertura







LANZADERA
MUY PRONTO SERAN TU OBSESION

■ La fuga del mono

■ Veinte años le contemplan, pero Donkey sigue siendo el rey de la selva

Formato: N64 | Desarrollador: **Rare** | Editor: **Nintendo** | Jugadores: **1-4** | Disponible: **Diciembre**

DONKEY KONG 64

Asalto gorílico a las listas de ventas

Con el *Super Mario 64* 2perdido en el limbo del diseño informático, a Rare le ha correspondido el honor de mantener el altísimo nivel de los plataformas para N64. Lo vimos en la E3 y en la ECTS, así que podemos asegurarte que a estas aventuras gorílicas están sobradas de magia.

Inevitablemente, *DK 64* se parece muchísimo al anterior plataformas de Rare, *Banjo-Kazooine*. En esta ocasión hay cinco únicos Kongs que controlar, cada uno con sus fuerzas características, sus debilidades y sus movimientos. Por ejemplo, los brazos de Lankin le dan una gran elasticidad, mientras que Diddy -al que se vio por última vez en *Diddy Kong Racing*- se catapulta hacia los cielos a propulsión. Además, el juego también incluye pistolas y bazokas, añadiéndole elementos de *shooteém-up* a un cóctel ya de por sí interesante.

Los escenarios de la jungla y los monos están deliciosamente diseñados, con cavernas, bosques bananeros y minas perfiladas hasta el último detalle. Esto hace que *DK 64* no pueda jugarse sinun pak de expansión de 4 MB, el cuál, según ciertos rumores, vendrá con el juego. De esta forma, se podrá disfrutar de grandes explosiones, sombras y efectos de luz a tiempo real. En fin, que *DK 64* será el juego de N64 más atractivo visualmente.

Rare siempre se ha caracterizado por la creación de originales escenarios, y este juego no es una excepción. Aparte de la horrorosamente rápida carrera de tanquetas en la mina -importada directamente del viejo SNES *Donkey Kong*- y la carrera de Scalextric de *Tiny Kong* (ver Lo Mejor) hay una escena de cocodrilos que parece sacada de un parque de atracciones, una persecución en bote, etc. Y, claro, siendo este un juego de monos, también puedes esperar las típicas escenas de árbol, geniales aquí gracias a un inteligente sistema de controles.

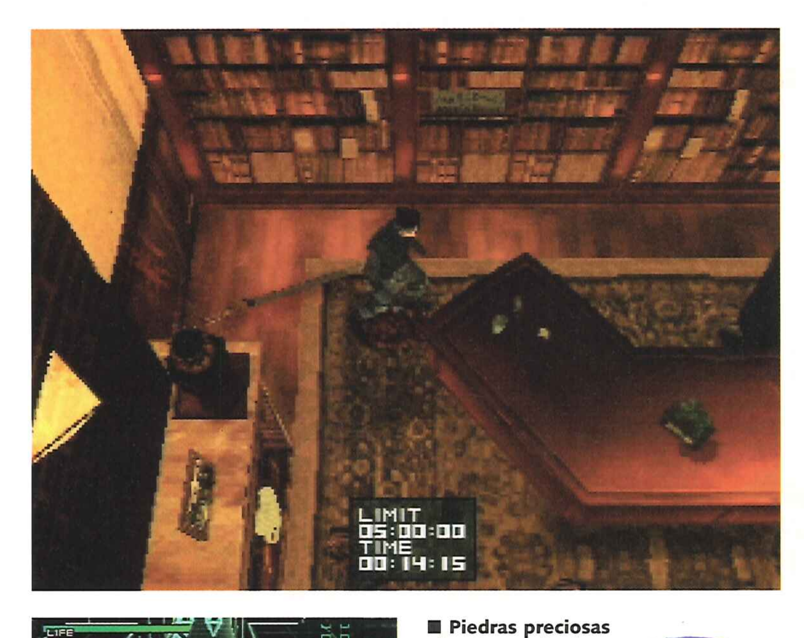
LO MEJOR DE LEJOS

Micro machines

Pocos de los que ya jugaron a *DK 64* en la E3 han sido capaces de no mencionar la carrera de Scalextric, la cual, aun siendo un subjuego, supera con creces a muchas de las ofertas completas de N64. Esta carrera tiene como protagonista a Tiny Kong, el miembro femenino de la troupe. Con un coche a control remoto y enfrentándote a Kremling (el reptil enemigo de los Kongs), deberás pasar por túneles, curvas y señales de especial luminosidad. Es horriblemente veloz y la tensión va constantemente en aumento gracias a obstáculos que no dejan de aparecer a lo largo de la pista, lo que obliga a una gran precisión en los movimientos. Tras jugar sólo una duda te invade, ¿cómo puede ser que a nadie se le haya ocurrido antes una cosa así?



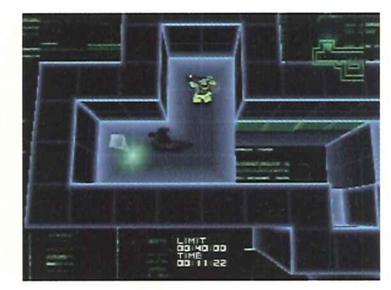
El juego que saldrá a la venta incluirá una deathmatch para cuatro jugadores, aunque los detalles de la misma todavía no se conocen, cosa que no es de extrañar si uno ya conoce las tácticas de marketing de Rare (un poco de información primero, luego alguna imagen...). En fin, *DK 64* seguro que estará a la altura de las expectativas. Si no las supera, claro.



■ La versión nueva de *Un Cadáver en la Biblioteca* también tenía su gracia

■ Alégrame el día y los pies. Me disparas y me quedo tus botas.





■ Piedras preciosas gigantes no le sirven de mucho a un hombre que sólo necesita munición

■ En Milán no se habla de nada más. Autorretratos de Snake en lienzo y acuarela.



■ Se hace raro ver a Snake en este tipo de escenarios, pero la cosa funciona





Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Konami** | Editor: **Konami** | Jugadores: **1** | Disponible: **Sin fecha**

METAL GEAR SOLID: INTEGRAL

De acuerdo, es un modo de entrenamiento. Pero no dejes que eso te asuste.

■ ¿Otro ejercicio de oportunismo para ganar dinero fácil o una no secuela llena de ingenio? ¿Modo en primera persona oculta y nuevos malos? Tanta es la popularidad de cualquier cosa que lleve las palbras metal, gear y solid, en el título que el sólo hecho de la aparición de la noticia de una nueva entrega ha hecho agitar más lenguas que una ola de calor en Almería (durante un periodo de sequía). Aclara tu confusión y entérate exactamente de qué va el nuevo proyecto de Hideo Kojima.

Básicamente, se trata de 300 nuevas misiones en realidad virtual que se asemejan mucho a las ya contenidas en el modo de entrenamiento de *Gear*. No te preocupes, es mejor de lo que suena. A Snake le piden que utilize todo su arsenal para desarrollar uan serie de tareas que van desde hacer de detective hasta de ninja. No está mal, ¿no?

La versión japonesa de Integral viene acompañada de una versión retocada del original, versión en la que tú juegas a través de los ojos de Snake. Es realmente excitante, y no sólo por tener la posibilidad de tomar a Liquid Snake y los demás personajes en verdadera primera persona, sino porque, además, puedes cambiar la visión en cada pantalla.

Otra novedad es el incremento del uso de la cámara. Mientras en el primer juego, acercarse a las partes más diminutas de Meryl era sólo un ejerecicio para los más pervertidos, en Integral bastantes de las misiones requieren de tu inteligente uso de la cámara para acercarte al Dr. Silverburgh ya la adorable Mei Ling.

Konami no ha confirmado si en el mercado europeo esta nueva versión de *MGS* se venderá conjuntamente con Integral. De cualquier modo, se rumorea que el precio será bastante asequible (unas 6.000 pesetas), por lo que es seriamente dudoso que por eso te den ambos juegos (los americanos sólo tendrán el juego disco de misiones). Como sea, si eres un fan de *MGS*, encontrarás en *Integral* un montón de razones para levantarte cada mañana con una sonrisa.

LO MEJOR DE LEJOS

Promesa oriental

Jugar con el Ninja es realmente agradable, sobre todo tras ver sus peleas con Snake en los primeros niveles de *MGS*. El problema es que tienes que pasar unas cuantas misiones hasta que te den el kimono y la espada, y te dejen ser el Ninja. Esto es de lo mejor del juego y, como a veces Snake puede ser algo sosete, un toque de maldad y mala uva se agradece, ¿verdad?





■ **AL DETALLE:** Speed Freaks: ¿Está esta cartoonesca fantasía a la altura del juego de la N64 en que se ha inspirado?

SPEED FREAKS

Formato: **PlayStation** | Desarrollador: **Funcom** | Precio: **8.490 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-4** | ★★★







DE QUÉ VA SPEED FREAKS?

■ De carreras en *karts*, de eso va. O básicamente, de correr por ahí sobre ruedas que flotan misteriosamente. Es rápido, sus gráficos son espléndidos y más de un peso pesado del calibre de Shigeru Miyamoto debe estar preguntándose por qué no se le ocurrió a él antes.

Con 12 pistas por las que correr, un mínimo de 6 personajes entre los que escoger y 8 ítems para coleccionar, *Speed Freaks* no es un juego que se pueda tomar a la ligera. Además, los contrincantes que la máquina presenta no son moco de pavo. Te perseguirán hasta la misma línea de meta. Si llegan a agobiarte demasiado, llama a un colega, divide la pantalla en dos y rétale a un mano a mano. Los que tengan Multitap disfrutarán de la modalidad para cuatro jugadores.

Y TODAVÍA HAY MÁS



■ Llega el primero en las cuatro carreras del modo fácil y podrás acceder al Cosworth's Challenge desde la sección bonus del menú principal. Si vences a Cosworth, podrás jugar siendo él. Es un piloto muy hábil y cuando gana una carrera, echa la cabeza hacia a tras y la sacude como si le hubiera entrado agua en los oídos.



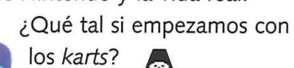
■ **Es una pena que en las carreras de kart reales no estén permitidas las descargas eléctricas.**

UNA DE KARTS

¿*Speed Freaks*, *Mario Kart* o la realidad? Tú decides.

Las diferencias entre los videojuegos y la realidad son cada día más indefinidas, así como las diferencias entre ciertos juegos Nintendo y sus equivalentes en Playstation. De ahí el riesgo de confundirse y meter la pata hasta el fondo.

Entonces, lo que necesitas es una guía que te ayude a diferenciar entre los juegos Playstation, los juegos Nintendo y la vida real. ¿Qué tal si empezamos con los *karts*?



JUEGOS	SPEED FREAKS	MARIO KART 64	VIDA REAL
Número de personajes	6 (más los bonus)	8	1,040,009 (más los bonus)
Número de circuitos	12	16	En España no muchos, pero cada vez más.
Los mejores personajes	Montgomery "Monty" Carlo. No es un peso pesado, su velocidad punta y su aceleración son corrientitas, pero es un chico para todo. Puedes confiar en él.	Toad. Tal vez es un peso pluma, pero también es muy hábil y suele decir "Soy el mejor" cada vez que cruza la línea de meta.	Ese tipo que se ha traído su propio casco de casa. Sí hombre, el estúpido patán que va al circuito todos los sábados para machacar a los principiantes.
El mejor circuito	Skate Park. Un infierno de curvas en el que puedes realizar maniobras de alto riesgo y saltar a través de aros de fuego.	Mario Raceway. El circuito de los campeones. ¿Puedes saltar el muro tres veces seguidas y completar la vuelta en menos de 1'10"?	En un mundo perfecto, sería un gran circuito al are libre con grandes rectas en las que pudieses alcanzar tu velocidad punta. Problemático en casob de fuertes lluvias.
El mejor truco	La descarga eléctrica. Espectacular y muy eficaz. Actúa como un misil inteligente, así que ni siquiera tienes que apuntar.	El Thunderbolt. Encoge a todo el mundo y reduce su velocidad. Recomendable para utilizarlo cuando alguno de tus rivales está a punto de saltar.	Lo máximo a que puedes aspirar es a un carísimo bocadillo de mortadela o sobrasada en alguno de los chiringuitos que rodean la pista de karts. Descorazonador.
Réplicas de veterano	Cuando alguien resbala en una de las manchas que tú has ido dejando caer: "No te preocupes, un desliz lo tiene cualquiera".	Cuando golpeas a alguien con tres conchas rojas seguidas: "Te espera un rojo porvenir".	Cuando sacas a alguien de la pista: "Créeme, lo siento. Que sí tío, que ha sido un accidente. Venga hombre, no te estarás mosqueando. ¿Sí? ¿Dónde está tu sentido del humor".
Si sospechas que están a punto de dispararte	En fin, no hay nada que un indefenso julai como tú pueda hacer para salvar el pellejo. Aprieta START y ahórrate la humillación.	Saca un plátano o una concha de color verde y mantén apretado el botón de fuego. Así conseguirás una especie de escudo portátil.	Abandona el kart inmediatamente, pídele al encargado que llame a la policía... ¡Por el amor de dios, corre¡ ¡Es tu vida lo que está en juego¡

TRUCOS PARA SPEED FREAKS

¡Pulverízalos!

Empieza bien
Asegúrate de que mantienes presionado el acelerador entre la segunda y la tercera luz del semáforo. Dependiendo de lo preciso que seas a la hora de darle al botón, tendrás una salida increíble, excelente o perfecta.

No te cebes en las curvas
Si te fías del sistema de dirección básico de *Speed Freaks*, vas a acabar en el agua. Tal y como lo lees. Para mantenerte en carrera deberás emplear los botones L1 y R1, que sirven para esquivar.

Mientras vas conduciendo, presiónalos suavemente para hacer giros más cerrados. O manténlos presionados para derrapes largos.

Para recuperar posiciones
No pierdas el tiempo intentando recuperar velocidad. Presiona y sujeta el acelerador y el freno y conseguirás propulsión turbo. Si no, presiónalos y sujétalos pero dirigiéndote a la izquierda o a la derecha. Empezarás a hacer trompos. Después de dos o tres, suelta los botones. Saldrás disparado.



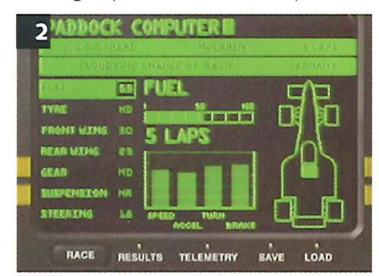


■ **AL DETALLE:** ¿Cuánto falta para que los simuladores de Fórmula 1 tengan este aspecto? Esperamos con ansia el *World Grand Prix IV* de la futura Dolphin?

F1 WORLD GRAND PRIX II

Formato: **Nintendo 64** | Desarrollador: **Paradigm** | Editor: **Nintendo** | Precio: **9.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: **1-2** | ★★★★

1


2


3

4


5


UNA FÓRMULA DIVERTIDA

Conduce por el circuito durante horas. O si no...

Cualquiera que viese el gran premio de España el mes de mayo pasado todavía se estará preguntando si la fórmula 1 no se está volviendo un poco aburrid. Ver desde un duro asiento y bajo el sol achicharrante como 22 coches bailan la conga durante una hora y media no es muy divertido, que digamos. Corremos el peligro de que, en su afán de realismo, simulacros de fórmula 1 como World Grand Prix II se vuelvan algo tan emocionante como el vaso de leche calentita que te trae mamá antes de acostarte.

Menos mal que en Top Juegos hemos ideado un plan con cinco puntos para darle un poco de vidilla a *F1 World Grand Prix*. Pérez de la Rosa y Jané: ¡ojo al dato!

1. A contracorriente

Asegúrate de que sales en la pole position. Cuando las cinco luces rojas desaparezcan, haz un giro rápido de 180º y pisa el acelerador a fondo. Tus oponentes intentarán protegerse, pero los menos afortunados pasarán por encima de tu cabeza entre cachitos de carrocería.

■ **Objetivo:** Inutilizar los vehículos de tus 21 contrincantes en cuatro vueltas, conservando tus ruedas como puedas para arrastrarte hasta la línea de meta cuando ondee la bandera a cuadros.

■ **¿Funcionaría en la vida real?** Bueno, quizás podríamos planteárselo al coche de seguridad. Así tendría algo a lo que dedicarse en lugar de retrasar a los participantes.

2. Conducción temeraria

Dile a tus mecánicos que te preparen bien el coche para poder correr a tope en las rectas. Necesitarás algo más de combustible y un cambio de marchas manual. A ver lo rápido que vas. El mejor sitio para intentar un récord es Hockenheim –desconecta la opción de daño al vehículo y podrás volar en las chicanes.

■ **Objetivo:** Un visto y no visto a 223 millas por hora con el McLaren de David Coulthard.

■ **¿Funcionaría en la vida real?** Ya lo veremos en otoño, en el gran premio de Estados Unidos, en el circuito de Indianápolis.

3. Efecto aguafiestas

Empieza en la pole position y a ver lo lento que puedes llegar a ser rodando por el circuito sin que nadie te adelante. Utiliza el zoom retrovisor para poder ver si tus perseguidores intentan adelantarte.

■ **Objetivo:** Un tiempo de 2 minutos y 12.06 segundos por vuelta en el circuito de Hockenheim. Puedes hacerlo peor, ánimo.

■ **¿Funcionaría en la vida real?** Sólo si el coche de la pole position llevara una roulotte.

4. Trompos

Búscate un tramo de asfalto, que sea bien ancho. La recta de salida/meta de Silverstone es ideal. Pisa el acelerador y sal disparado. Cuando veas que el indicador de revoluciones está llegando al límite, cambia a primera y a ver cuántos trompos haces antes de que el motor explote.

■ **Objetivo:** Por desgracia, parece que con *F1 World Grand Prix II* no se pueden hacer muchos trompos. Lo mejor será que le des a la marcha atrás.

■ **¿Funcionaría en la vida real?** Muchos pagarían por ver a Schumacher, Hakkinen y compañía haciendo esto.

5. El veterano

A ver cuanto tardas en eliminarte a ti mismo jugando con el en su día campeón del mundo Damon Hill.

■ **Objetivo:** Tendrás que tirar bastante para estar a la altura de los mejores en el Gran Premio de Melbourne. Pero bueno, un caso perdido que tenemos aquí en Top Juegos consiguió eliminarse en sólo 32.93 segundos.

■ **¿Funcionaría en la vida real?** Parece ser que sí. Las ventas de banderas amarillas nunca habían ido mejor.

Y TODAVÍA HAY MÁS



■ Así que ya tienes el original, *F1 World Grand Prix*... ¿entonces, para qué comprarte un juego que es exactamente igual? Al igual que el primero, *World GP II* va un año desfasado (con lo que puede recrear con toda exactitud la temporada anterior). ¿Y quién recuerda lo que ocurrió en 1997? Nosotros no, eso seguro. La pantalla del paddock se ha mejorado bastante y se ha incluido un modo tutorial que te permite meter mano en el trazado de los circuitos antes de saltar al ruedo. Ah, y no crees que vas a encontrarte con una pantalla que parpadea, como en la primera entrega. No temas, *WGP II* se desliza con una animación impecable.



DE QUÉ VA F1 WORLD GRAND PRIX?

■ *World Grand Prix II* es tan preciso que los corredores de fórmula 1 lo utilizan para conocerse bien los circuitos antes de las carreras. ¿O era otro juego?

De todos modos, su nivel de precisión es sorprendente, hasta se detalla la marca de tus neumáticos nuevos cuando abandonas los boxes. Contiene todos los coches y pilotos de la temporada de 1998 –el desfase es sólo de un año– y si conectas "1998 events" revivirás la emoción de todos y cada uno de los grandes premios.

A *World Grand Prix II* le dimos cuatro estrellas en la sección de novedades de nuestro número 6. Con algún que otro pequeño retoque, la estrella de más hubiese estado garantizada.

¡TRUCOS PARA F1 WORLD GRAND PRIX II!

Sangre fria

■ Para asegurarte un lugar en el podio necesitas la paciencia de un santo y la sangre fría de un piloto de combate. Sobretodo es muy importante que no te distraigas a lo largo de toda la carrera. Cierra bien las puertas de la sala (después de haber ido al baño, claro). Baja las luces, intenta concéntrate, respirar hondo, conducir como un piloto de fórmula 1... Pero sobretodo, no empieces a preguntarte si los juegos de carreras de F1, tan realistas, son o no lo bastante divertidos, porque eso podría acabar con tu concentración.

EL DESAFÍO

Más rápido que Mika



■ ¡¿Qué? ¿Que quieres otro reto? ¿Uno de verdad, esta vez? Tú lo has querido, a ver si puedes superar la marca de 1 minuto 25.76 segundos de Mika Hakkinen en el Gran Premio de Inglaterra. Parece sospechosamente fácil. El finlandés no puso mucho empeño, que digamos. Así que a ver si puedes bajar del minuto y 24 segundos.



■ **AL DETALLE:** En *Dungeon Keeper 2*, lo creas o no, tendrás a tus órdenes a personajes como estos. Adelante, gobiérnales con mano de hierro.

AL DETALLE DUNGEON KEEPER 2

Formato: **PC** | Desarrollador: **Bullfrog** | Editor: **Electronic Arts** | Precio: **6.990 pesetas** | Disponible: **Sí** | Jugadores: 1-4 ★★★★★





■ **Diablo al grill, un plato de éxito seguro en las barbacoas infantiles.**



DE QUÉ TRATA DUNGEON KEEPER 2?

■ No se centra únicamente en el sadomaso. *Dungeon Keeper 2* es la secuela de *Dungeon Keeper*, un juego muy imaginativo, que alcanzó un gran éxito. Aunque se base en una fórmula construir/luchar/conquistar parecida a la de muchos otros juegos de estrategia en tiempo real, se distingue por su ambientación.

Tienes que jugar con un malvado Guardián. Como tal, construyes una mazmorra con el objetivo de restaurar la maldad en el país. Entonces, salen a tu encuentro una serie de aspirantes a héroe, dispuestos a arrojarte de esta tierra estilo Tolkien. Y tú, lógicamente, tratas de matarlos por su insufrible presunción. En esta secuela se suprimen los pequeños fallos que impidieron que la versión precedente marcara época como le correspondía. Se ha refinado el diseño, se han pulido todos los fallos hasta hacerlos desaparecer. Le concedemos cinco estrellas. Cinco siniestras estrellas.

DALE CON EL LÁTIGO

Éste es el juego que le habría gustado al Marqués de Sade

D*ungeon Keeper 2* puede recomendarse por muchos conceptos. Introduce al jugador en el perverso goce de las riquezas mal ganadas, en el brutal -y delicioso- exterminio de gentes timoratas... y cuenta incluso con un componente intelectual con el que justificarse delante de los compañeros o tutores. Pero no le haremos justicia con ninguna lista de cualidades en la que no se haga mención de sus salas de tortura.

Las hermosas estancias nos proporcionan todo tipo de placeres, desde el mismo momento en que sus Dueñas Oscuras ponen manos a la obra: se visten de cuero y agarran a todo el que tengan a mano para sujetarlo con correas a los horripilantes artilugios que les han de ofrecer un buen rato de (¡ejem!) relajación. Pero, ¿qué opinan los profesionales del ramo? Hemos entrevistado a Mr. X (lo sentimos, pero no podemos dar su verdadero nombre), propietario de una mazmorra privada en la frondosa Oxford.

Muchas gracias por habernos concedido esta entrevista. Imagino que debe de estar muy ocupado.

Oh, no lo crea. Los veranos calurosos no suelen dar mucho trabajo. Solamente los curiosos pueden llegar a hacerme sentir incómodo. ¿Sabéis lo que cuesta ponerse la capucha con este calor? Pero, por supuesto, también vienen aficionados de verdad. Por suerte.

Ningún otro juego se había acercado tanto a la estética sadomaso como las salas de tortura de Dungeon Keeper. ¿Crees que puede existir un mercado aún no explotado para los juegos de ordenador de carácter sadomasoquista?

Mmmm. Puede que sí. En ambos casos, se trata de juegos que se suelen practicar a puerta cerrada. ¿Y si instaláramos un par de electrodos que le soltaran descargas al jugador cada vez que su personaje muriera? Tenemos muchas posibilidades de experimentación.

Ya... ¿qué es lo que juzgas esencial en la construcción de una mazmorra decente?

Hay que planearlo todo bien. La mayoría de los que coquetean con este mundo tienen personalidades obsesivas. Por ello, hay que asegurarse de que todo esté en orden. Y limpiar cuando los clientes se hayan marchado. Por suerte, la inmensa mayoría de los clientes no nos piden fetiches de tela. La factura de la lavandería me arrastraría a la ruina.

En Dungeon Keeper 2 se emplea mucho el látigo, sobre todo en manos de la Dueña Oscura. ¿Crees que se trata de un tópico? ¿Muchas personas te lo piden?

Sí, desde luego. Es muy comercial. Viene a ser la hamburguesa del mundo del sadomaso: sencillo pero satisfactorio. Carece de sofisticación, pero está bien.

La mazmorra del juego es distinta de la tuya. ¿Crees que se podría hacer un juego acerca de una mazmorra como la tuya?

Pues no lo sé. El experto en juegos eres tú. Si quieres, baja y prueba algunos aparatos, y luego me dices si te parece que pueden adaptarse. Aquí ofrecemos un maravilloso repertorio de perversiones. Tenemos los electrodos de los que te había hablado.

Esto... creo que me están esperando. Chao.

EL MATIZ



■ La Dueña Oscura es la principal practicante de actos de fetichismo, pero ten en cuenta que puede verse superada por su propio entusiasmo. Como le encanta el dolor, no huye de ningún conflicto, y así puede malgastar sus grandes poderes. Conviene que la poseas cada vez que dirijas un ataque, y así podrás controlar sus... impulsos.

RECOMENDACIONES

Más allá del bien y del mal

■ Procura reprimir tu buen carácter. Cada vez que pongas a alguien a trabajar en una habitación, puedes abofetearlos con la mano del mal a modo de herramienta motivadora. Una notable excepción: los Ángeles Oscuros.

■ Para incrementar las probabilidades de que tu cámara de tortura acabe por quebrantar la voluntad del enemigo y lo ponga de tu parte, asegúrate de acrecentar su salud de vez en cuando con un pollo o un hechizo de curación. También puedes emplear a una Dueña Oscura para que le aporte sus amorosos cuidados. Se obtienen resultados excelentes.

■ Las habitaciones de tamaño mínimo, como por ejemplo las salas del tesoro y las alcobas, son ideales para rellenar vacíos. Como el espacio no tarda en escasear, no construyas alegremente salas de nueve metros cuadrados.

■ Existe un buen número de niveles ocultos a los que se puede acceder desde los niveles 5, 7, 10, 13 y 17. Puedes visitarlos tras localizar los especiales del Reino Oculto. No te despistes.

■ Los vampiros se cuentan entre tus esbirros más poderosos, pero adolecen de una grave debilidad: no pueden avanzar por el agua. Tenlo en cuenta al planear tu estrategia.



■ La Dueña Oscura es la principal practicante de actos de fetichismo, pero ten en cuenta que puede verse superada por su propio entusiasmo. Como le encanta el dolor, no huye de ningún conflicto, y así puede malgastar sus grandes poderes. Conviene que la poseas cada vez que dirijas un ataque, y así podrás controlar sus (ejem) ardorosos deseos.

EL DESAFÍO

Qué bien duele

■ Si de verdad quieres verte en el infierno -¡pues claro que quieres!-, prueba lo siguiente: construye tu mazmorra de la manera normal. Pero, una vez dispongas de una cámara de tortura y una prisión, captura a algunos guerreros enemigos y conviértelos. Luego, encierra a todos tus monstruos en una habitación cerrada y utiliza tan sólo a las criaturas convertidas para terminar el nivel. Que te lo pases bien.



Servicio Público

Ayuda a los necesitados, se desplaza con una moto gigantesca y empuña un arma en la diestra; Cybil –el rostro de la ley en *Silent Hill*– es una de esas mujeres a las que nos gustaría conocer mejor... bastaría con que se abriera un poco.



Una poli, ¿eh? Todos los polis son iguales. Cuando los necesitas, no están; cuando no quieres encontrártelos, acuden en tropel. Algunos parecen haber olvidado su condición de agentes al servicio de los ciudadanos; no recuerdan que deben ganarse el pan con el sudor de su frente, ayudando cada día al prójimo.

Por eso nos alegra encontrar a una agente de policía que parece luchar siempre por los que se encuentran en apuros... y que, además, nos alegra la vista cada vez que entra en acción. Cybil, recién llegada a la patrulla de motoristas, es el primer rostro humano que Harry Mason alcanza a ver después de sumergirse en el opresivo horror de Silent Hill.

Y ciertamente, la muchacha se comporta de manera muy agradable y se solidariza con el pobre Harry, cuya hija, Cheryl, ha desaparecido después que su coche se estrellara en las afueras de la ciudad. Una chica salió de la niebla y se puso en medio de la carretera, y Harry despertó después del accidente y vio una figura semejante a Cheryl que caminaba hacia la ciudad.

Qué suerte que aparezca Cybil. Según parece, la han llamado para que investigue la misteriosa desaparición de la mayoría de los habitantes de la localidad. Empieza por entregarle a Harry una pistola que parece bastante útil. Así se podrá proteger mientras busca a su hija por la ciudad casi desierta. Luego, como buena policía, Cybil se las compone para aparecer en el lugar y momento apropiados para tomar parte en la acción.

Cierto que vuestros corazones se elevan al ver a una mujer tan competente montada sobre un buen pedazo de motor. Pero además, Cybil tiene ese aire peligroso. Todo parece demasiado perfecto. Nos parece que una muchacha tan joven como Cybil no debería mostrarse tan independiente y segura de sí misma en un lugar tan inseguro. Cuando le miras a los ojos, no te responde. Y, aunque confíes en ella... no pongas la mano en el fuego... nos aguardan graves riesgos.

Pero, ¿qué más da? Ve con ella y disfruta del viaje. No todos los días nos encontramos con alguien que nos despierta y nos hace vivir de nuevo. Y desde luego eso es lo que nos ofrece Cybil. ¿Quién sabe lo que nos aguarda en el futuro? Mejor que nos fiemos de sus apariencias. Pero no os quedéis extasiados... sabéis que a ella tampoco le gustaría.

■ **Cybil intenta restaurar la ley y el orden en la aldea encantada de Silent Hill, el magistral juego de Konami para PlayStation.**

50 HALLAZGOS MEMORABLES

A veces vas por ahí colgado de tu joystick, sin apenas prestar atención a lo que te rodea, y encuentras sorprendente por inesperado. Algo capaz de hacer de ti un gamer feliz, aunque sea por unos pocos minutos. Puede ser un power-up inédito, un espectacular vehículo nuevo o incluso otro personaje con el que jugar. Estas pequeñas sorpresas equivalen a encontrar un billete de dos mil pelas enel abrigo del invierno pasado. Aquí va nuestra selección de las 50 mejores sorpresas de todos los tiempos.



Las hermanitas de la caridad también buscan perlas en el estercolero.



NINTENDO 64

50. Resurección

■ Atropella al dinosaurio blanco que aparece en ***Yoshi's Story*** y lo verás resucitar justo a tiempo paras colaborar en la liberación de Yoshi.



PLAYSTATION

49. Prepara las cerillas

■ Olvídate del peligro de jugar con explosivos. En ***Poy Poy*** podrás recoger los enormes petardos y volarlo todo por los aires. Viva la pirotecnia.



NINTENDO 64

48. Las peripecias de Mario

■ A menos que tengas una vida lúdica que roce el frenesí, nada te divertirá más que guiar a Mario en sus delirios surfistas sobre una concha de mar en el impagable ***Mario 64***.



NINTENDO 64

47. Vaya tanque

■ Puede que parezca una extraña mesa futurista para pájaros, pero se trata del Tanque Alpha de ***Body Harvest***. En este *shoot'em up* el tanque vale su peso en aire comprimido.



NINTENDO 64

46. Reparaciones relámpago

■ Realiza una parada de inspección por los firmamentos de ***Lylat Wars*** y dale gracias a Dios si encuentras un icono de reparaciones para tu nave maltrecha.

■ **Sorpresa y de las gordas para el cazador de turno**



PLAYSTATION

45. Salchichas crujientes

■ Cuando solo te queden un 20% de hechizos en ***Vandal Hearts***, verás que sus efectos son incluso más devastadores que cuando intentaste encender la barbacoa con gasolina.



PC

44. Te toca a ti

■ En ***Plane Crazy*** te lo pasarás bomba viendo como tu amigo le da al turbo para inevitablemente estrellarse contra la primera colina.



NINTENDO 64

43. Nuevas emociones

■ Deslízate por las pistas de ***1080°*** y estremécete haciendo *snowboard* encima de un pingüino aplastado. Realmente es tan raro como suena.

¿Snowboard sobre un pingüino aplastado?



PLAYSTATION

42. En una nube de algodón

■ En ***Assault***, ni los más malévolos aliens podrán con la incomparable eficacia de tu escudo protector.



PLAYSTATION

41. Completamente a salvo

■ Cómodamente sentado en tu pod de ***Raiden*** podrás vagar por la pantalla a tus anchas, sabiendo que nadie puede sobrevivir a la lluvia de cohetes disparados por tu nave.



PC

40. En un abrir y cerrar de ojos

■ Sin duda, lo mejor de ***Spec Ops*** es su magnífico rifle de francotirador, con él podrás acercarte a tu enemigo hasta el punto de ver el blanco de sus ojos y... PAM!!! mandarlo al otro barrio.



PLAYSTATION

39. Llénala

■ Quedarse sin combustible en ***Soviet Strike*** no es buena idea, aunque es fácil olvidarse si estás ocupado derribando a los rojos. También puede que te distraigan los vertederos de combustible, puede que sean feos pero realmente espectaculares.





NINTENDO 64

38. Pista que voy

■ Al bajar por una montaña haciendo snowboard deberías alcanzar una velocidad bastante más rápida que atando un abanico a tu trasero. Paradójicamente, lo contrario es justo lo que ocurre en ***Snowboard Kids***.



DREAMCAST

37. Tus zapatos favoritos

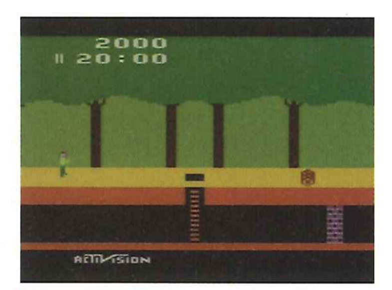
■ Enfílate tus Sonic zapatos en ***Sonic Adventure*** y podrás cargarte de energía dentro de una inmensa bola azul de electricidad. Así estarás listo para realizar el "Sonic Spin" más alto jamás realizado por un erizo.



NINTENDO 64

36. Diviertete al sol

■ Jamás mires directamente al sol, a menos que estés jugando a ***Super Mario 64***, donde sí deberás hacerlo para poder ser transportado a un mágico mundo entre las nubes.



PLAYSTATION

35. Juego extra

■ Llega hasta el final de ***Pitfall 3D*** y serás premiado con las claves para resolver el juego original de Atari, *VCS*, que está escondido en las profundidades del disco.



PC

31. Hecho polvo

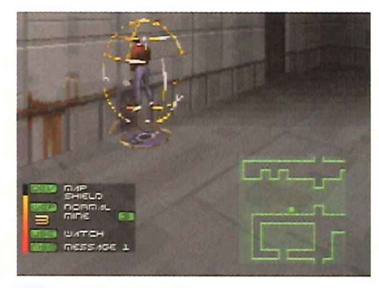
■ ¿Ya has jugado a ***The Reap***? Entonces ya conoces las magníficas bombas que hacen saltar por los aires a tus enemigos. Estos serán literalmente pulverizados y tendrás que esperar por lo menos 10 segundos hasta que recuperes la visibilidad.



PLAYSTATION

30. Niño de mis ojos

■ Posiblemente no sea el misil más adecuado pero sí que es terriblemente efectivo. En ***Crash Bandicoot 3*** nuestro pequeño amigo marsupial disparará unos cartuchos desde su enorme lanzacohetes verde. Ten cuidado.



PLAYSTATION

29. A punto de reventar

■ Puede que parezca un orinal futurista pero te aseguro que cuando veas estas bases de energía en ***Fade to Black*** te hará más ilusión que llegar a unos servicios después de recorrer 200 km. en la A-7 sin pasar por una sola gasolinera.



PLAYSTATION PC

28. La dieta definitiva

■ Olvídate de las dietas tradicionales, haz como los zombies de ***Resident Evil 2***, estos sí que saben. Se plantan ante ti y esperan que tú con un simple escopetazo los reduzcas a la nada, luego ni siquiera tendrás que recoger los restos.





NINTENDO 64

24. Rompe cabezas

■ Existen muchos tipos de armas y con un poco de práctica la mayoría de ellas son mortíferas. Pero en ***Turok 2*** existe el Taladro Cerebral, este artefacto que te perfora el cráneo por la frente y con un poco de destreza mecánica te chupa los sesos.



NINTENDO 64

23. A velocidad luz

■ El ***F-Zero X*** ya es muy rápido de por sí, pero si le das un empujón al turbo con uno de esos galones amarillos, dejaras tras de tí hasta tu estomago, mientras tu N64 entre en overdrive. Si el F-Zero X fuese un animal, sin duda sería un guepardo conduciendo un coche supersónico batiendo el récord de velocidad sobre tierra.



NINTENDO 64

22. Queremos justicia

■ En ***Banjo Kazooie*** tendrás que tomarte muchos Mumbos para llegar a Mumbo Jumbo, y poder convertirte en una termita o un cocodrilo. Pero lo mejor es el sonido emitido al recoger un Mumbo. Si hubiera justicia, la palabra Ickum Bokum sería sin duda aceptada por la Real Academia Española.



PLAYSTATION

21. Sólo para tios duros

■ El juego hecho a medida para todo buen terrorista y que además incluye una ametralladora MP5, lo último para chiflados. Si llevas el pelo al cero, tienes problemas con tu mujer, un montón de cicatrices y jamás te separas de tu MP5, no necesitarás nada más para salirte de los niveles más delicados del Die Hard Trilogy. Ojo, no te olvides el chaleco.

50 HALLAZGOS MEMORABLES



PLAYSTATION | PC

34. Pillala al vuelo

■ Puede que sea el ya superado año 2097, pero seguimos divirtiéndonos al pasar por estas flechas luminosas que nos proporcionan una breve pero intensa inyección de energía en ***WipEout 2097***.



PC

33. Robots disfrazados

■ Los de ***Shogo Mobile Armour Division*** son unos pedantes aburridos con sus amplios trajes al estilo manga, equipados con todo tipo de armas secretas y sus grandes saltos sin esfuerzo. Sólo tienen gracia cuando en el más puro estilo Transformers, se doblan sobre sí mismos y se convierten en un vehículo. Desde luego es muy práctico.

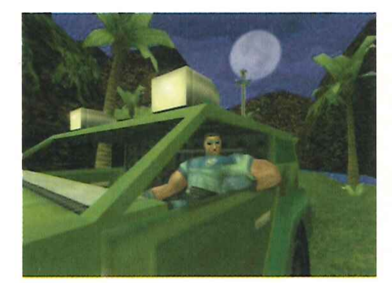




PLAYSTATION | PC

32. La venganza de Gandhi

■ Poder realizar dos power-up a la vez en ***Rollcage*** tiene su mérito, pero lo suyo es pillar juntas dos inyecciones de velocidad y deslizarte por la pista aún más rápido que la última vez que fuistes al lavabo tras comer ese chili con carne.



PC

27. Peligro en la carretera

■ Móntate en el jeep verde de ***Sin*** y seguro que no volverás a apearte. Con lo brutal que es atemorizar peatones indefensos y derrumbar montones de cajas apiladas. Casi tan divertido como cuando le cogiste prestado el coche a tu padre sin permiso.



PC

26. Vivan los Hedz

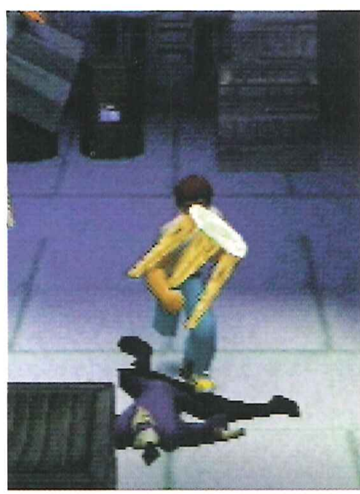
■ ***HEDZ*** es un pésimo juego que solo se aguanta desde el momento que puedes jugar siendo el Barón Rojo, (uno de los pocos Hedz que vuelan). Así que aléjate de la acción y dirígete a una colina y bombardea a esos patéticos seres mal animados que se bambolean a tus pies.



PLAYSTATION | PC | NINTENDO 64

25. Nada de carne

■ Hallar a los adversarios ocultos de ***Mortal Kombat 4*** está muy bien, hasta que te topas con Meat (Carne). Este ser parece un bistec olvidado en el escaparate de una carnicería de mala muerte. Es lo bastante repulsivo como para conseguir que un vegetariano vomite el alma y que tú dejes de una vez de comer frankfurts.



PLAYSTATION

20. El lado oscuro de los taburetes

■ En ***Jackie Chan Stuntmaster*** comprobarás lo efectivo que es un taburete para machacar a tus adversarios. Además el efecto sonoro es brutalmente realista, se parece a una persona saltando desde un taburete a un plato de natillas.



PC

19. El tamaño sí importa

■ Hay cosas cuyo tamaño todo hombre que se precie desearía aumentar. Y una de ellas es, sin duda, la pistola de dispersión de ***Unreal***. En un principio no es gran cosa, pero a medida que le vayas añadiendo extensiones Morph, verás que se convierte en el sueño de más de uno.



PC | NINTENDO 64

18. Segundos en la gloria

■ En ***Quake*** el Pentagrama de Protección es el regalo más buscado por todo jugador. Además, solo encontrarás uno por cada nivel. Con él podrás descuartizar a tus adversarios durante 30 segundos, por muy bien protegidos que vayan.



50 HALLAZGOS MEMORABLES

¿Arturo? Si puedes oírme, da dos golpecitos.



PLAYSTATION | PC | NINTENDO 64

17. A martillazo limpio

■ Seguro que no te partías tanto de risa desde que eras un párvulo viendo los payasos de la tele, pero con ***Micro Machines*** te lo pasarás bomba con el súper martillo. Este artefacto te permitirá zurrar a todo aquel motorista que se atreva acercarse.



PC

16. Piratas galácticos

■ La nave de ***Hardwar*** es idónea para realizar todo tipo de trapicheos turbios. Transportar mercancías (legítimas o no) será coser y cantar. Además podrás derribar otras naves piratas y quedarte con su cargamento, sacando unos beneficios brutales al venderlo en este paraíso fiscal del espacio.



PC

15. Fieles mercenarios

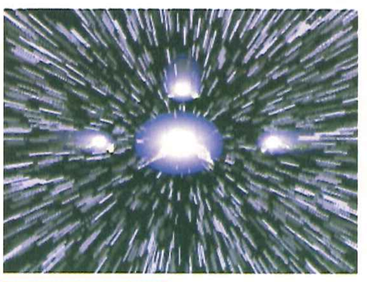
■ Como en toda guerra, en cuanto empieces a tener bien organizados a tus orcos, acudirán guerreros voluntarios a tus filas y encima te buscarán tesoros para levantarle la moral a tu ejército. En ***Warlords III*** el guerrero es el mejor amigo del adalid.



PC

10. El lado oscuro mola

■ Ojalá pudiéramos utilizar la fuerza del lado oscuro como Darth Vader, para estrangular a gente por telepatía. Piensa en toda esos plastas que te gustaría que desaparecieran (eso sí, de una forma discreta e eficaz). Es una pena que de momento sólo la podrás usar en ***Jedi Knight.***



NINTENDO 64

9. En honor a chewie

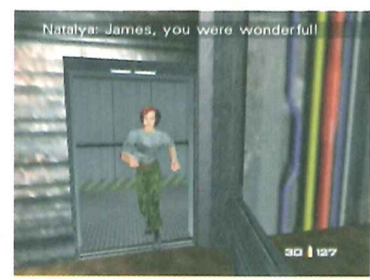
■ Cuando hayas logrado esquivar los asteroides y demás peligros, saltar al hiper espacio en ***Lylat Wars*** será casi tan agradable como cuando Chewbacca consiguió sacar el Halcon Milenario de Moss Eisley.



NINTENDO 64

8. Welcome to Texas

■ Sólo te hace falta la bandera de Confederación en el capó de tu buga naranja para vivir la sensación de los Dukes of Hazard. Pena que no te puedes llevar a Daisy a dar un paseo por los matorrales. Lo que sí podras hacer en ***Blast Corps***, es darle a la bocina musical. Eso seguro que te traerá dulces recuerdos de infancia.



NINTENDO 64

7. Licencia para flirtear

■ ***GoldenEye*** no solo es un gustazo por que puedes ser el señor Bond durante unas horas, si no que además tienes a un bombón como Natalya siguiendo tus pasos por todas partes. Ésta despampanante versión digitalizada de Scully, no solo te seguirá como un perrito faldero, sino que encima te colmará de elogios. Eso sí, tendrás que protegerla con tu vida.



PLAYSTATION

6. Ya no existe el respeto

■ Lo peor de ir en coche son los otros conductores. Sus adelantos y giros sin señalizar sacan de quicio a cualquiera. Seguro que no es legal pero sería brutal instalar un misil en el capó del coche para ventilarse a todo esos taxistas y motoristas que se interponen en tu camino. Menos mal que existe ***WipEout*** y nos podemos desahogar un rato.



PC

5. Sonidos infernales

■ Hay ruidos que molestan. Algunos mucho: uñas rasgando una pizarra, Celine Dion al final de Titanic, todos estos sonidos perturban nuestra paz. Pero hay algo más espeluznante que escuchar el disco entero de Celine, eso es ***Fighting Force***. En este beat'em up el sonido de tu bate de madera desgarrando la carne de tu enemigo te helará la sangre.



PLAYSTATION PC NINTENDO 64

14. No te compliques la vida

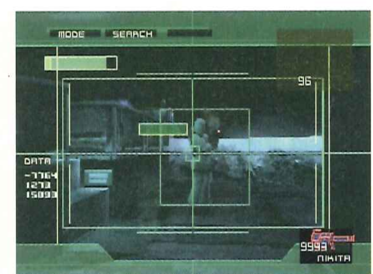
■ Tanto en ***Bomberman*** como en la vida misma las ideas más sofisticadas no son necesariamente las más efectivas. Así que simplifícate la vida en este juego repleto de power-ups y disfruta otorgando un mayor alcance a tus bombas o deslizando un misil de lado para ver como tu ex-amigo se pierde en el limbo virtual.



PLAYSTATION PC NINTENDO 64

13. Como molan los abuelos

■ Lo bueno de ser viejo es que te puedes quedar dormido en cualquier rincón y hacerte el sordo y nadie te mirará mal. En ***Duke Nukem: Time to Kill*** incluso puedes volar en una especie de silla de ruedas espacial que te llevará lejos de todo peligro.



PLAYSTATION

12. Ante todo la comodidad

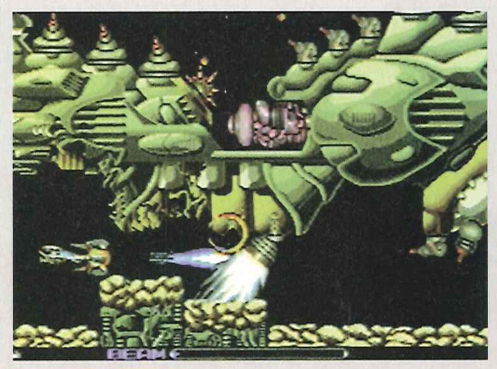
■ Ponte cómodo, enciende un pitillo (para ver si hay lásers de seguridad infrarojos) y relájate. Con tu súper rifle de francotirador en ***Metal Gear Solid*** te desharás de tus enemigos con la ley del mínimo esfuerzo.



NINTENDO 64

11. Oh, Dios mío, eres un helicóptero

■ Me pregunto qué se toman estos programadores, si es la fama o bien el dinero, o si simplemente que les dejan hacer estas locuras. En ***Glover*** el personaje principal del juego es un guante. Además, han sembrado el paisaje de pócimas mágicas que harán brotar unas cuchillas encima de tu cabeza a modo de hélices.



PLAYSTATION

4. Great balls of fire

■ Puede que ya no sea ninguna novedad, pero nadie ha podido superar la versión de la Fuerza ***R-Type***. De hecho sólo es una bolita blanca que precede tu nave. Aún así esta insignificante bolita de luz te salvará la vida en incontables ocasiones, al dispararla contra los villanos los aniquilará, y luego volverá fielmente.



PLAYSTATION

3. Tu amiga de cartón

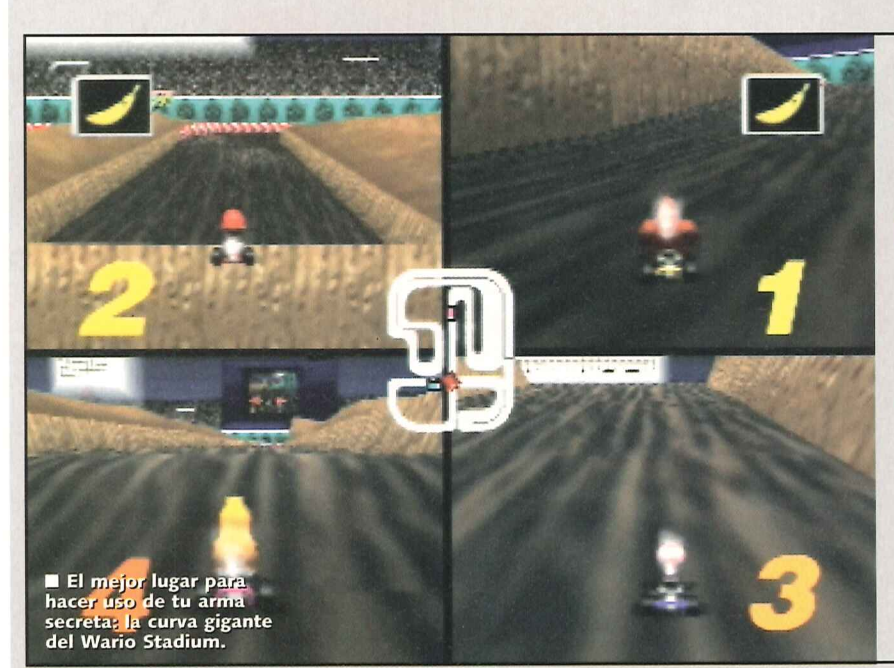
■ En ***Metal Gear Solid***, tu amiga de perenne sonrisa no es una despampanante guerrera, sino una simpática caja de cartón. Nunca nos lo habíamos pasado tan bien jugando con una caja de cartón, puedes meterte dentro y esconderte o andar debajo de ella para escabullirte de los malos. Incluso cuando te conviene la puedes doblar y meterla dentro de tu bolsillo como si fueras el Inspector Gadget, no importa que sea más grande que tu.



PC NINTENDO 64

2. Ciencias ocultas

■ "Proyección de luz por Estimulación de Radiación", (debe de ser un láser), "que produce un intenso rayo de luz, efectivo en seccionar objetos de forma milimétrica. Suele usarse en medicina." Esto os puede resultar aburrido, pero uno tiene que saber que se trae entre manos al usar el poco común Blue Beam (Rayo Azul) en ***Forsaken***. Ahora que conocéis el lado científico, podeis descuartizar a vuestros enemigos.



■ El mejor lugar para hacer uso de tu arma secreta: la curva gigante del Wario Stadium.

Ábrete camino a través de esta selva de corredores miniturizados reduciendo a luigi a un charco de vómito

NINTENDO 64

1. El rayo destructor

■ Si uno de tus adversarios usa un rayo contra tu kart te sentirás como si tu mejor amigo te robara la novia delante de tus narices. Pero cuando conduzcas a través del punto de interrogación de ***Mario Kart 64*** y se te acabe el power-up en el momento justo, entonces habrá llegado tu momento. Cogerás ese Lightning Bold (Rayo) y te abriras paso entre el pak miniaturizado, espachurrando a Daisy, reduciendo a Luigi a un charco de vómito pardusco, y convirtiendo a DK en un crepe de gorila. Si encuentras algún otro truco en cualquier otro juego que supera éste, llámanos.





wip3out

EN 1995 WIPEOUT DIO UN VUELCO DECISIVO A LA PRODUCCIÓN DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO DOMÉSTICO. CUATRO AÑOS DESPUÉS, APARECE EL TERCER CAPÍTULO DE ESTA IMPAGABLE SAGA, UN JUEGO RABIOSA Y VISCERALMENTE MODERNO.

El fenómeno de Wipeout

Los entresijos de una novedad todopoderosa





ESTO ES DANCE MUSIC





■ A ver, ¿por dónde iba?

Una día antes de la emisión del último capítulo de *Twin Peaks* nos enteramos de que a Laura Palmer la había matado su padre, y ahora, cuando Wipeout 3 está a punto de salir a la calle, nos informan de que su banda sonora incluirá cortes de Chemical Brothers, DJ Sasha, Orbital, Underworld y Propellerheads. Definitavamente, la vida está llena de sorpresas.

Ven con nosotros, que vamos a presentarte a los encargados de apretar el botón. DJ Sasha y Propellerheads no van a desencadenar una guerra nuclear, pero harán que bailes sin separarte un centímetro del joystick.

TELÉFONO ROJO

El célebre y famoso DJ Sasha figura en los créditos como director musical de *Wipeout 3*. Ha tenido que aplicar su formidable conocimiento de la música a la elaboración de melodías para el juego y ha contribuido con cinco cortes originales. *Top Juegos* logró encontrarle justo antes de que se marchara de la fiesta de presentación de *Wipeout 3* en el New London Theatre. Le preguntamos por sus asuntos, si le gustaban los juegos, y si todavía sale de noche con el chándal de su instituto puesto.

Hola. Empecemos por lo primero: ¿cómo empezaste a trabajar con Wipeout 3?
Sony se puso en contacto conmigo, Antes de *Wipeout*, casi todos los videojuegos tenían una banda sonora de mala música de teclado. *Wipeout* fue el primer juego con buena música. Sin embargo, Sony se había limitado a contratar cierto número de buenos temas preexistentes. Esta vez, querían que alguien compusiera música específicamente para el juego y coordinara los temas para producir una banda sonora de verdad.

¿Qué te impulsó a aceptar?
En otras ocasiones me habían hablado de componer la música de bandas sonoras y películas, pero nunca había tenido que trabajar sobre un gráfico. Me pareció un proyecto muy interesante. Quise tomar parte en él.

¿Crees que se está desarrollando un vínculo entre los juegos y la música?
Si nos quedamos con juegos como *Super Mario* y su estúpida música japonesa, por supuesto que no. Pero si pensamos en *Wipeout*... sí. De todos modos, este juego se creó pensando en un público aficionado a la música *dance*. Es muy futurista, muy tecno, tiene imágenes impresionantes. Y creo que la música refleja todos estos aspectos. Si solamente le hubieran añadido la típica banda sonora con el chumba-chumba, no habría tenido la mitad de éxito.

¿Has encontrado algún problema?
El principal problema es que los aficionados suelen volver al mismo juego una y otra vez, hasta el punto de que se cansan de la música, sobre todo si se saben ya los temas. Por eso he tratado de dinamizar la melodía. He dispuesto los temas de tal manera que la música cambia cada ocho o dieciséis compases.

Has compuesto temas originales especialmente para esta banda

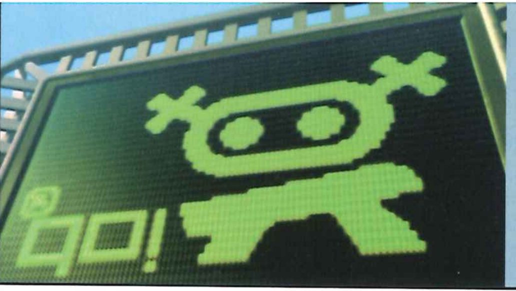


LA APORTACIÓN DE DJ. SASHA



■ Sus temas son: **Feisar, Auricom, Piranha, Icaras, Goteki 45**

WIPEOUT 3 LA MÚSICA





■ Oh, cielos, pero qué guapa... a ver si mira hacia aquí. A ver si logro que se fije en mí... ¡sí!

sonora. ¿Escribir música para un juego es muy distinto de grabar un disco para la pista de baile?
La mayoría de los temas no duran más de unos tres minutos, pero, antes de trabajar en *Wipeout*,sólo mis intros atmosféricas ya duraban eso, y luego entraba la sección rítmica. Por ello, he tenido que rehacer desde la base mis procedimientos de composición. Si quieres hacer buena música para la disco, tienes que procurar prolongarla. Pero si compones para un juego, tienes que pensar una introducción de tres segundos y luego... ¡al ataque! La clave del éxito consistió en comprimir en tres minutos las ideas que habría utilizado para canciones de quince. La música cambia sin cesar, por lo que espero que los jugadores no se aburrirán.

El ritmo del juego tiene que dictar el ritmo de la música. Después de todo, Wipeout es un juego muy rápido.
Nunca había trabajado en un música tan rápida. Lo divertido es que, tras pasar un rato largo en el estudio, no me daba cuenta de lo rápida que era la música. Pero cuando tenía que salir para hacer una llamada o algo así, y volvía... joder, *entonces* me daba cuenta de lo rápida que era.

¿Te interesan los juegos?
Bueno, tuve una Commodore 64. Y también una Atari VCS a la que maltraté hasta su completa destrucción. Pero entonces empezaron a aparecer estos juegos más complicados, y los dejé. Hace poco, he vuelto a interesarme por el tema. Mis favoritos son *Virtual Fighter* y *Wipeout*. Los videojuegos vuelven a ser más accesibles, y eso es lo más conveniente para una persona como yo.

¿Y eso que llevas puesto es la camiseta de la escuela? Ah, perdona, ¿tienes que irte? Bueno, gracias de todos modos. Hasta la vista.

PROPELLERHEADS



Son chicos de pueblo, pero saben de qué va esto de los videojuegos

¿Cómo empezasteis a trabajar en *Wipeout 3*?
En aquel momento estábamos muy ocupados. Pero, como soy un gran fan de la PlayStation, dije que me parecía muy buena idea, que podíamos hacerlo. Al fin y al cabo, Sony estaba poniendo música muy buena en *Wipeout 3*.

¿Creéis que vuestro tema se adecua al espíritu del juego?
Es una melodía muy acelerada y dura. Wipeout se presta a la utilización de melodías de estilo techno, house. ¡Así que esperamos que tenga éxito! ¡Tengo ganas de oírla mientras corro a 320 por hora por la pista!

¿Eres aficionado a los videojuegos?
Sí, estoy por chiflado de la PlayStation. [Otro miembro de Proellerhead] Alex tiene una Nintendo 64 y creo que le gusta más. Yo prefiero un buen juego de carreras, cuando tengo tiempo.

¿Existe alguna relación entre la música dance y los juegos?
La PlayStation es un formato muy bueno para ofrecer este tipo de música. En realidad, ambos productos comparten mercado. El tipo de personas que compran Wipeout 3 es el mismo que suele adquirir nuestros discos.

Entonces, esta banda sonora ha sido un acierto, ¿verdad?
Nos parece fantástico que el aficionado se pueda sentar delante del monitor y escuchar sus melodías favoritas al mismo tiempo que juega con sus videojuegos favoritos. Esta melodía procede de nuestro primer EP, que jamás llegó a editarse. Nos alegramos de que haya podido llegar finalmente al público.



SU APORTACIÓN
■ Tema de Propellerheads: **Lethal Cut**

PAUL VAN DYK



Paul Van Dyk, un DJ para un público inteligente, nos habla de sí mismo.

¿Existe alguna relación entre la música dance y los juegos?
La atmósfera de Wipeout, en el transcurso del vuelo a través de túneles espaciales y de una máquina de vuelo futurista, raya el frenesí. Por ello, es lógico que la subrayemos con algún tipo de banda sonora enérgica. En consecuencia, respondo que sí, que la combinación de gráficos y música hace de Wipeout un juego muy apropiado para el público de las discotecas.

A diferencia de las versiones previas de Wipeout, la banda sonora de Wipeout 3 ha pasado por la supervisión de Sasha. ¿Fue él quien contactó contigo?
Parece ser que mi tema le encantó desde la primera ocasión en que lo oyó y que lo escuchó con entusiasmo. Me sentí muy honrado cuando me pidió que colaborase.

¿Crees que ha sido buena idea utilizar uno de tus temas en un videojuego?
Sin duda alguna. Muchos de los chavales de la generación dance tienen una PlayStation. Pero hasta ahora, si querían oír música mientras jugaban, no tenían otra alternativa que poner un CD en el estéreo. En Wipeout, la música forma parte del juego.

Sin embargo, el contexto es muy distinto: no es lo mismo escuchar tu tema en el CD que en la disco.
Sí, el funcionamiento de todo esto es muy curioso. ¡Espero que mi tema no aparezca en el último nivel del juego! ¡No lo oiría nadie!

No te preocupes. El jugador puede seleccionar el tema que quiere oír. ¿En qué estás trabajando ahora?
En un single que vamos a publicar antes de noviembre, aún no se exactamente cuándo. Y en mis actividades como DJ, lo de siempre.



SU APORTACIÓN
■ Tema de Paul Van Dyk: **Avenue**



GLOW RECORDS

Han mezclado el CD y han añadido música. Unos vacilas.

¿Qué habéis tenido que hacer exactamente?
Tuvimos que editar las pistas completas para que durasen poca más de dos minutos y luego mezclarlas. Parece un trabajo sencillo, pero tuvimos que pasar mucho rato programando. Aún fue más difícil porque los tempos variaban hasta 25 beats por minuto. De todos modos, nos divertimos. Tuvimos que trabajar con muchas resonancias y filtros. Necesitamos cinco noches, y al final hubo que trabajar muy duro.

¿Os divertisteis?
¡Sí! Cuando te mandan una lista de temas tan impresionante como ésta, sin duda te diviertes. Hay un interés increíble por estos nuevos temas de Sasha.

¿En qué otros proyectos musicales estáis trabajando?
Quizá les hagamos mezclas a U2, y vamos a hacer una remezcla para Propellerheads. También tenemos una tienda de música en Liverpool en la que trabajamos durante el día, aparte del trabajo como DJ en locales como Cream y Amnesia, y en el Café del Mar en Ibiza.

¿Os gustan los videojuegos?
Siempre nos han gustado. ¿A quién no? Me había gastado ya los pulgares cuando apareció la PlayStation. Ahora mismo, mis favoritos son Metal Gear y Silent Hill. Time Crisis también merece la pena.



SU APORTACIÓN
■ Tema de Glow Records: **Control, Down The River, Voices, Surrender**

THE CHEMICAL BROTHERS



No son hermanos de verdad. Pero son buenos.

"Un álbum que te arroja misiles crucero a la cabeza y al corazón, y deja los pies para más tarde", dijo alguien de esta revista sobre el último álbum de la hermandad química. Al oír Surrender, se nos ocurrió que los Chemical Brothers tenían un boquete en la cabeza y que la música les había salido de dentro y se había puesto en el CD. De todos modos, mejor que no les preguntemos qué habían tomado antes de grabar este tema. Cuando empieces a escucharlo, comenzará uno de los mejores momentos de Wipeout 3.



SU APORTACIÓN
■ Tema de Chemical Brothers: **Under The Influence**

UNDERWORLD



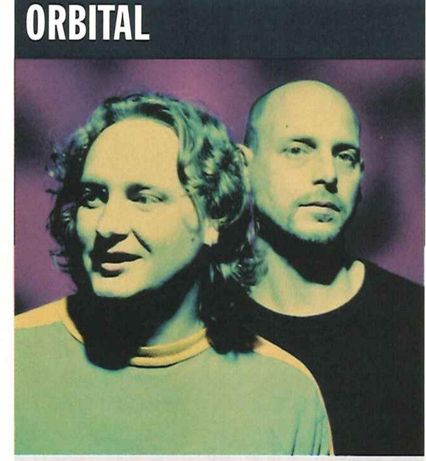
Proceden de Romford, Inglaterra, y hacen techno violento y cervecero.

Nos gustan. Alguien de aquí incluso opina que son la mejor banda de techno-rock del planeta, pero seguro que exagera. Su último ábum se titula Beaucoup Fish, y logra descomponer los temas dance hasta más allá de lo experimental, hasta un punto en el quesólo ellos saben lo que están haciendo. Una de las pistas totalmente instrumentales del álbum, Kittens, suena como podría sonar una batería después de tomarse un par de Red Bulls y vodkas de más. Es una locura.



SU APORTACIÓN
■ Tema de Underworld: **Kittens**

ORBITAL



¿Por qué no aparecen hasta el final?

Hay tanta profundidad en Middle of Nowhere, el último trabajo hasta la fecha de este par de tipos, que puedes tomarlo como compañero durante varias semanas sin aburrirte de su conversación. Middle of Nowhere, que presenta cortes de tanto interés como el redoble de batería final de John Craven's Newround, figura indiscutiblemente entre los mejores álbumes del año. Know Where To Run es un punto de partida excelente para iniciar la aventura.



SU APORTACIÓN
■ Tema de Orbital: **Know Where To Run**

Esto me suena

Una breve descenso al infierno de la música para videojuegos

■ En la época de los pioneros, cuando la industria era virgen y nosotros... también, las bandas sonoras de los juegos se resolvían a base de cuatro chirridos y unas notas de bajo. Hoy en día, el abanico se ha abierto muchísimo, pero casi todas las compañías eligen alguna de estas soluciones:

1. La baqueta metálica.

■ **Qué es:** Un torbellino siniestro de rasgueos supersónicos y gilipolleces con pretensiones.
■ **Por qué:** Porque se trata de un juego de carreras ultramacho y violento. Es preferible que la palabra Max figure en el título.
■ **Quién firma:** Los gorilas tatuados de voz rasposa que suelen dejarse ver por las páginas del Kerrang! O, en el caso de V-Rally 2, un grupo metálico francés desconocido con cierta predilección por los solos ridículos.

2. La máquina de tortura mental

■ **Qué es:** Un estribillo de dos compases, extraído de otra dimensión musical, repetido hasta el infinito.
■ **Por qué:** Estás jugando a un puzzle. Y si la naturaleza irritante (irritantemente adictiva) de este juego no te vuelve loco, puede que al menos la música lo consiga.
■ **Quién firma:** Un mono que se puso a jugar con las teclas de un órgano Casio.

3. Los primeros pasos del nuevo Wagner

■ **Qué es:** Un tour de force de grandiosidad orquestal abiertamente ostentoso.
■ **Por qué:** Porque se trata de un juego de aventura con pretensiones de alcanzar la categoría de arte. Además, siempre da miedo.
■ **Quién firma:** Alguna filarmónica sometida a la batuta de un diseñador de juegos megalómano que de repente cree encarnar a Spielberg y Stravinsky en una única persona, dotada con muchos talentos pero tristemente incomprendida.

4. La nota de elegancia

■ **Qué es:** Henry Mancini y Herb Alpert interpretados por un equipo de sintetizadores baratos.
■ **Por qué:** Porque se trata de un juego japonés. Es el tipo de bandas sonoras que nos acompaña por los vericuetos de Ape Escape o Point Blank.
■ **Quién firma:** Un geniecillo que entre cóctel y cóctel tiene a bien obsequiarnos con unas pocas notas de su teclado. Al tipo que hizo la banda sonora de Mario Party deberían llevarlo al festival de nuevas músicas de Lanzarote.

5. Ritmos descerebrados

■ **Qué es:** Música de baile impersonal, que nos recuerda vagamente a algún género popular en las discotecas de hoy en día. Carnaza para niños.
■ **Por qué:** Porque este es un juego de PlayStation que hace esfuerzos desesperados por demostrar que está "en la onda". Normalmente, con desastrosos resultados.
■ **Quién firma:** Normalmente, relaciones públicas decididos a recordarte que la música está ahí por cortesía del Ministerio de Sonido. Pero eso no significa necesariamente que esta melodía sea un producto de la diabólica imaginación aural de Danny Rampling o Justin Robertson. Puede que la improvisara el encargado un día que lavaba unos vómitos del asiento del metro.

6. Retro pop inquebrantable

■ **Qué es:** Instrumentación electropop frenética y funky, tomada de la cara B de un single de algún grupo de pop para adolescentes de los años 80.



■ **Por qué:** Porque los japoneses creen que este tipo de temas es ideal para los juegos de deportes. Sólo tienes que escuchar las maravillas de Wave Race e ISS Pro.
■ **Quién firma:** Algún músico de decimotercera que se quedó en los 80 y ya nunca volverá.

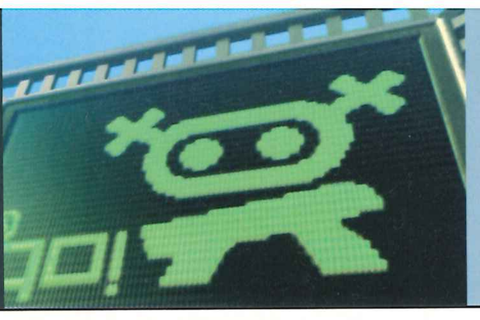
7. La banda del ejército

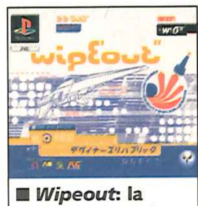
■ **Qué es:** Una interminable cacofonía militarista de flauta y tambor.
■ **Por qué:** Porque se trata de un juego de estrategia y combate. Todo el mundo sabe que un par de fanfarrias estridentes constituyen una buena inspiración a la hora de masacrar soldados extranjeros... aunque el inacabable redoble de la batería acaba por impulsarte a mandar a los intérpretes al infierno.
■ **Quién firma:** Recios muchachos con gorra de húsar.

8. Algo de Fatboy Slim

■ **Qué es:** The Rockefeller Skank. O Gangster Trippin'. O cualquier otra cosa que te quede, Fatboy, muchacho, que estás hecho una fiera.
■ **Por qué:** Porque un corte de Fatboy Slim siempre viste mucho, aunque no encaje con el juego. Además, a él no le importa.
■ **Quién firma:** Un jefazo con un fajo de billetes en la mano se encuentra con un comerciante de artículos de moda con establecimiento en Brighton que acaba de descubrir una nueva forma de ganar dinero. Y se celebran los esponsales en el paraíso empresarial.









■ *Wipeout*: la madre del cordero.



■ *2097*: Más atractivo, más rápido y en alta resolución.



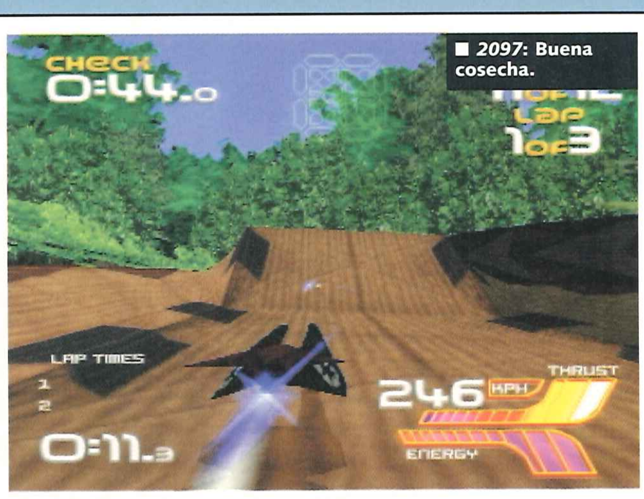
■ *Wipeout 64*: Digamos que no está mal.



■ *Wipeout 3*: La mejor versión hasta la fecha.



■ El primer *Wipeout* sigue pareciéndonos un juego estupendo.



■ *2097*: Buena cosecha.

ÉRASE UNA VEZ WIPEOUT

Aunque parezca mentira, el primer *Wipeout* nunca vio la luz. Bueno, no fue exactamente así, pero en cualquier caso la historia de *Wipeout* es un bonito cuento digno de ser recordado.

Ha sido un día agotador en la redacción de Top Juegos. Las partidas múltiples de Mario Party cada vez nos exigen más esfuerzo y Silent Hil continúa siendo demasiado complicado para nuestras pobres mentes. A la hora en que suele pasar el camión de la basura, nos damos cuenta de que a nuestro maravilloso despliegue formativo sobre Wipeout 3 le falta un punto crucial: una historia completa de los orígenes del juego. Y a pesar de que somos el colectivo de periodistas más profesional, entregado y responsable que jamás alumbró el sol, lo cierto es que la inspiración parece habernos abandonado.

"Vamos a ver", comenta uno de nosotros, "Wipeout 2097 no es lo mismo que Wipeout 2".

"Que no tío", responde otro, "debes estarte refiriendo a Wipeout XL. Nunca hubo un Wipeout 2".

"Pero hay un 3, ¿no?".

"Eso espero, si no vamos a ser denunciados por crear falsas expectativas a nuestros lectores".

La mesa de redacción se hubiese prolongado hasta altas horas de la madrugada si no fuese porque en ese momento la mujer de la limpieza nos preguntó:

"¿Qué queréis que haga con esto?" Al tiempo que exhibía unos papelajos manchados de polvo, café y demás porquerías que tampoco vienen al caso.

"Estaba en el suelo, junto a la impresora. Dice, a ver, LA VERDADERA HISTORIA DE UVEDOBLE-IPE-O-UT."

"¿UVE-CÓMO? Cielos, que es esto... ¡Oh, vaya¡ Hermanos, he aquí la respuesta a nuestras plegarias. Los duendes de la redacción se han enrollado esta vez, podemos perdonarles que hiciesen desaparecer el dossier *Shadowman*. Leeré en voz alta:

A ver, *Wipeout*, según dice aquí, vio la luz en 1995, cuando la compañía de programadores Psygnosis exploraba las posibilidades de la por entonces inédita PlayStation. Vaya, 1995, no me extraña que nos fallase la memoria. Pero poco a poco empiezo a recordar algo.

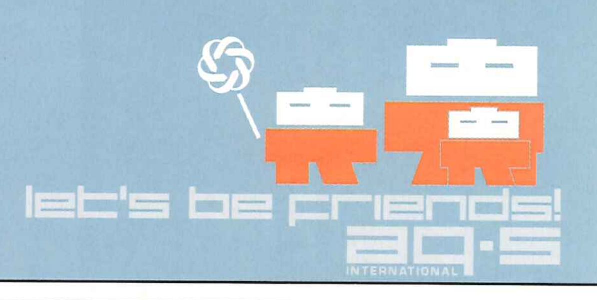
Wipeout resultó ser un juego de carreras como nunca antes se había visto. Era rápido, tenía una ambientación futurista y demostraba todo el poder del revolucionario sistema de propulsión de polígonos de Sony. Sí, de eso sí que nos acordamos. Si entusiasmó a gente que rara vez se había puesto a los mandos de unas consola, imaginaos lo contentos que debían estar los chicos de Psygnosis. Bien, esta parte me la salto. Para más información sobre el primer *Wipeout*, os ponéis en contacto con Psygnosis y les pedís una copia de la historia oficial del juego.

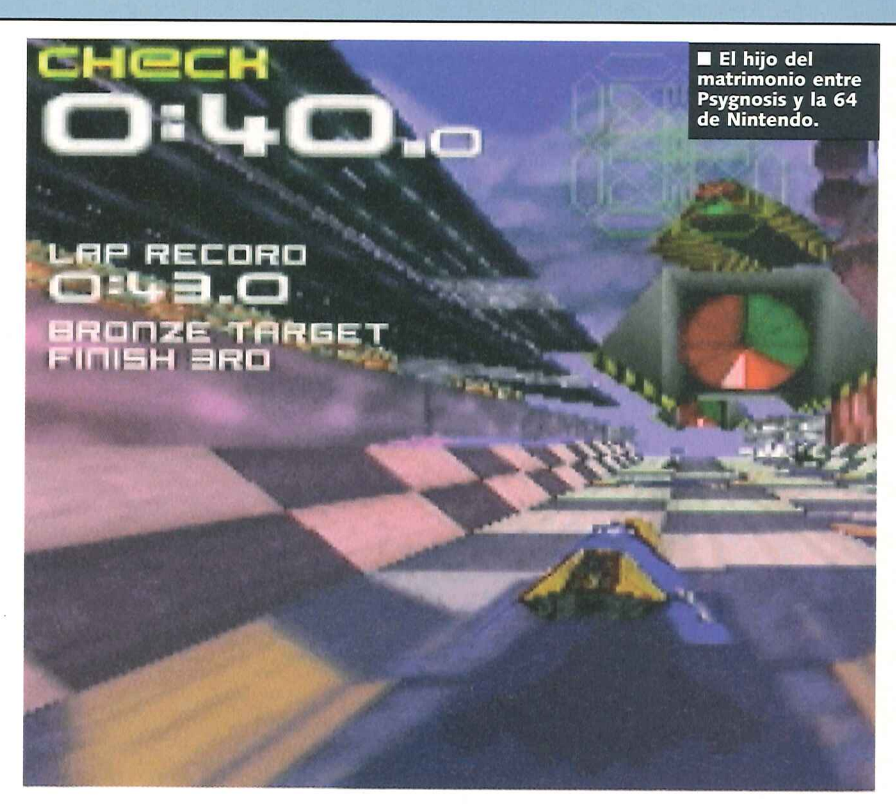
Aquí dice que "el juego prestó una especial atención a cómo sacar el máximo partido a vías de promoción indirecta, como la música o la industria de la moda".

"¿Y qué se supone que significa eso?", pregunta un insensato.

"Pues supongo que a los de Psygnosis se les ocurrió antes que a nadie que un videojuego podía venderse como cualquier otro producto cultural, con una campaña de márqueting que fuese más allá de lo habitual en este mercado. Aquí dicen que que se consiguió convertir el juego en algo atractivo para los seguidores de las modas juveniles, consumidores habituales de música electrónica y gente así. Un nuevo mercado. Además, *Wipeout* salió a la venta al mismo tiempo que la PlayStation. Junto con *Ridge Racer*, convirtió a la máquina de Sony en la definitiva consola de "nueva generación". Como consecuencia de ello, según Psygnosis, uno de cada dos compradores de la consola compraron también una copia de *Wipeout*. Apretar izquierda, derecha y de vez en cuando el botón de disparo nunca había proporcionado tanta diversión.

Estaba claro que habría secuela, y de hecho llegó poco más de un año despés. Se titulaba *Wipeout 2097*, con gráficos más brillantes, más explosiones, más pistas, más coches flotantes, más estética de manga japonés pasado por





■ El hijo del matrimonio entre Psygnosis y la 64 de Nintendo.

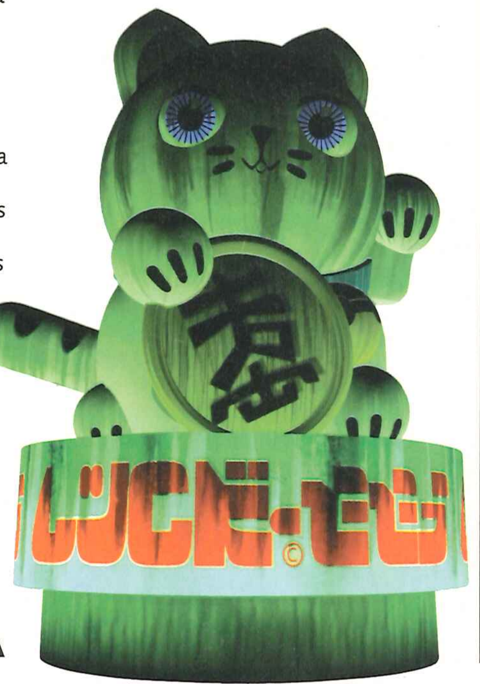
un túrmix norteamericano... Más de todo, en fin. Aquí dice que "*Wipeout 2097* no fue simplemente un buen simulador de carreras con ambientación futurista, llegó a simbolizar el creciente nivel de madurez de la industria virtual y su expansión hacia mercados cada vez más sofisticados y adultos".

Bien, dejésmoslo en que *W 2097* fue un exitazo que atrajo a nuevos fans a territorio PlayStation, que hizo a Psygnosis una compañía rica y poderosa y a Sony... bueno, una compañía incluso un poco más rica y poderosa que de costumbre y, además, líder indiscutible en el mercado del videojuego. La banda sonora también tuvo su importancia. Incluía cortes de grupos de pop y música electrónica como *The prodigy*, *Cold Storage* o *The Chemical Brothers* y... bien, explicqan más cosas sobre la banda sonora y añaden que el juego era incluso mejor en su versión PC.

Y eso por no hablar de las excelentes versiones para Nintendo 64. ¿Tiene alguien de vosotros una N64? ¿Sí? Pues entonces sigo leyendo, porque la versión extraoficial del juego, editada por Acclaim y titulada *Extreme G*, fue un exitazo. Eso por no hablar de la oficial, *Wipeout 64*, que se hizo esperar hasta la finalización del vínculo contractual entre Sony y Psygnosis y que era excelente.

Y, bueno, las últimas líneas son una reflexión, algo así como que *Wipeout 3* va a prolongar el influjo de *Wipeout* hasta bien entrado el próximo milenio. Bueno chicos, esta era la historia. Esperamos que os halla gustado.

Apretar izquierda, derecha y, de vez en cuando, el botón de disparo nunca fue tan divertido.



La familia flotante

Los genealogistas de Top Juegos se ganan el sueldo y reconstruyen para ti el árbol de la familia Wipeout


1991

F-Zero
■ Nintendo ■ SNES ■ 1991
■ El bisabuelo cebolleta. Ahora nadie lo reconoce como antepasado, pero en este juego ya estaba casi todo: la velocidad, la ambientación futurista, las tres dimensiones...


1995

Wipeout
■ Psygnosis ■ PS ■ 1995
■ Ya conoces la historia, así que no preguntes.


1995

Slipstream 5000
■ Gremlin ■ PC ■ 1995
■ Hizo por el PC lo que *Wipeout* había hecho por la PSX, arrojarte a la cara gráficos tridimensionales a velocidad de vértigo.


1996

Hi-Octane
■ Bullfrog ■ PC/PSX ■ 1996
■ De lo poco que ha hecho Bullfrog lejos del campo de la estrategia. Simulador futurista con coches flotantes, velocidad extrema... Ya sabes.


1996

Wipeout 2097
■ Psygnosis ■ PSX/PC ■ 1996
■ Lo dicho, de éste también te hemos hablado.


1997

F-Zero 2
■ Nintendo ■ SNES ■ 1997
■ Oscura secuelilla concebida en Japón y que Nintendo distribuyó por canales más bien alternativos.


1998

Extreme G
■ Acclaim ■ N64 ■ 1998
■ Con Psygnosis enfrascada en sus proyectos para Sony, Acclaim aprovechó para darles a los usuarios de la N64 lo que pedían a gritos: un simulador futurista con coches flotantes, velocidad extrema...


1998

F-Zero 64
■ Nintendo ■ N64 ■ 1998
■ Puede que no sea un simulador portentoso, pero es bastante mejor que la mayoría de juegos de carreras para automóviles sin ruedas que conocemos. Muy rápido.


1998

Extreme G 2
■ Acclaim ■ N64 ■ 1998
■ Hicieron uno, lo vendieron bien, y se les ocurrió hacer otro. Lógico, sin más.

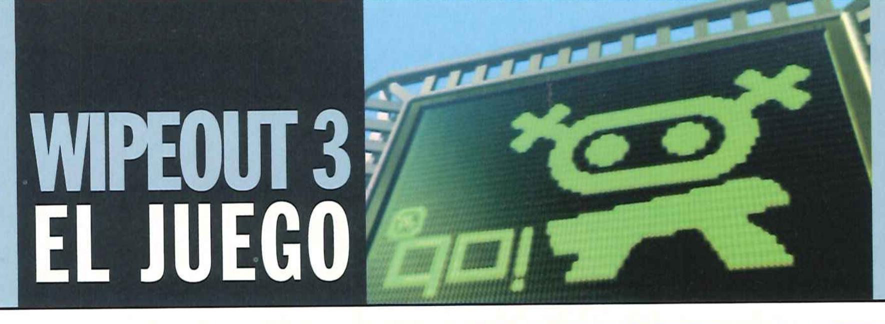

1998

Wipeout 64
■ Psygnosis ■ N64 ■ 1998
■ Y éste es el oficial.


1999

Star Wars Episode 1: Racer
■ EA ■ PSX/N64/PC ■ 1999
■ El bastardillo de la familia. Un simulador futurista con coches flotantes, velocidad extrema y una flamante licencia Star Wars, que siempre ayuda.



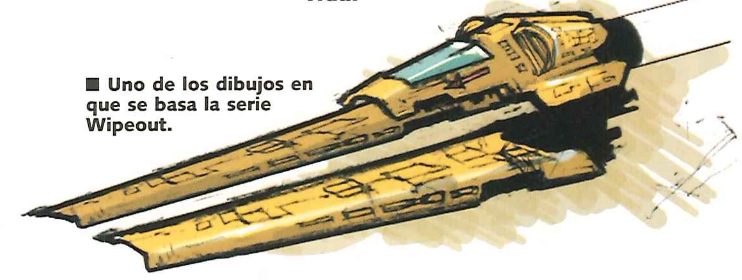


■ Sobrio pero hermoso, así es Wip3eout.

MI COLEGA WIPEOUT

Lo más de lo más. Se ha alcanzado una cima en PlayStation y cuando lo veas no te lo vas a creer. Te presentamos el maravilloso *Wipeout 3.*

Let's be friends":"Seamos amigos". Seguro que no es el eslogan con más gancho para promocionar el mejor juego de carreras que los de PlayStation o cualquier otra plataforma hayan inventado jamás, ¿no crees? Lo más normal hubiese sido algo como "Wipeout 3: !vámonos, peña!", o "Wipeout 3: ¡te volverá loco!". Pero, ¿"Seamos amigos"? Queda raro. Y lo más raro de todo es que en el fondo tiene mucho sentido. Diez minutos en compañía de Wipeout 3 y no sólo seréis amigos, seréis colegas para toda la vida.

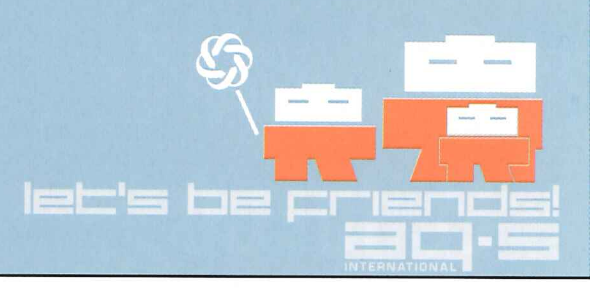


■ Uno de los dibujos en que se basa la serie Wipeout.

Esta monada de eslogan se lo debemos al famoso grupo de diseñadores Designers Republic, la compañía con base en Sheffield, Inglaterra, responsable de las inmaculadas portadas de los discos de TheShamen, Aphex Twin o The Orb. La influencia de esta compañía en *Wipeout 3* es inmensa, y su marca se deja ver desde en los diseños minimalistas de las pantallas de menús hasta en las naves, pasando por los marcadores, las señales de start o los increíbles logos que hay a lo largo del juego. De hecho es tal la implicación de esta compañía en el juego que merece un artículo aparte -lo tienes unas páginas más adelante-, pero quizás lo mejor que se puede esperar del diseño es que atrape tu imaginación al mismo tiempo que te ayuda a cristalizar tus ideas sobre algo. Y eso es exactamente lo que ha ocurrido. "Subestimado" es un termino especialmente acertado para describir *Wipeout 3*. Lo primero de lo que te das cuenta es de que todo tiene una pinta muy gris, por decirlo de alguna manera. Pero eso no tiene nada de malo: las ciudades por las que corres son visiones de pesadilla de un futuroscope metálico en alta resolución, y las naves, escuálidos y brillantes aparatos de alta tecnología. Haz un viaje al pasado, al mundo del *Wiepout 2097* después de haber echado un vistazo a este nuevo juego, y te darás cuenta de lo chillón y cutre que parece al lado de *Wipeout 3*. La nueva versión, es, por contraste, muchísimo más limpia y despejada. Es difícil imaginar cómo la PlayStation en su forma actual puede llegar a mejorar el impresionante aspecto de *Wipeout 3*. Decididamente, parece que se ha tocado techo.

En este juego no hay tregua, quien quiera dominarlo deberá esforzarse.

Pero aunque la mona se viste de seda... Sin mejoras en el juego para 1999, todos estos retoques cosméticos no valdrían para nada. Por fortuna, ésta es




■ La única diferencia en el modo dos jugadores es el cielo negro.



sin duda la versión de *Wipeout* que debes comprarte si lo único que te interesa es disfrutar con el juego. Lo que se llevará más atención será la pantalla partida del modo dos jugadores, que por alguna razón imperdonable no aparecía en las dos primeras versiones de *Wipeout*. Y si además eres uno de aquellos privilegiado que disponen de cable de conexión, podrás embarcarte en una competición a cuatro jugadores, esto suponiendo que pudiese conseguir otra copia del juego, otra PlayStation y una tele.

Pero volvamos al modo dos jugadores. La inclusión de otro humanoide en la acción no ha empobrecido para nada el impacto visual de *Wipeout 3*. Sigue siendo el juego de carreras más rápido al que hayas jugado jamás, incluso cuando los vehículos controlados por la máquina están echando chispas a tu lado. También hay la tira de nuevos proyectiles a tu disposición, y volarles la cabeza a tus amigos mientras gritas como un loco y cruzas la línea de meta tras la última curva jamás fue tan divertido como ahora. A decir verdad, parecería un poco injusto que los que seáis capaces de conseguir tiempos perfectos vuelta tras vuelta acabéis siendo víctimas de la ira de un furioso arsenal cuando estáis a punto de llegar a la última recta. Bueno, es lo que hay...

"Todo en *Wipeout* cuenta tanto para ganar como la carrera en sí"

Los power-ups, la velocidad y las pausas en el foso -o sea, todo lo que implica jugar a *Wipeout 3*- cuentan tanto para conseguir la victoria como la carrera en sí. Los que no puedan con ello tendrán que hacer un esfuerzo, porque es lo que hay.

De hecho, puede que esa frustración ayude a que *Wipeout 3* mantenga el interés por el juego durante mucho tiempo. Y además de las pequeñas injusticias propias de cualquier juego tipo "el-primero-que-llegue-gana", hay unos cuantos retos más para mantenerte ocupado. Como era de esperar,incluye un modo campeonato, otro de carrera de un solo jugador y otro contra reloj. Pero Wipeout 3 cuenta además con otros tres tipos de competición para que sigas y sigas después de que todos tus colegas hayan dado la noche por acabada: el modo de carrera contra la máquina, la contra reloj y el modo de combate con armamento pesado.

El modo de carrera es bastante sencillo. Si terminas en primer lugar, ganas un trofeo y pasas a la siguiente carrera. En el de armas te encargas de cargarte a las demás naves, y en otro menú hay un juego parecido llamado Eliminator en el que consigues puntos por deshacerte de otras naves y completar vueltas al circuito. Pero el que te va a robar tus horas de dulce sueño será el modo de lucha contra el crono. Funciona de la manera siguiente: para cada carrera se fijan límites de tiempo secretos, y para pasar a la siguiente debes acabar la carrera -eso sí, de una sola pieza- y dentro de los límites. Es fácil conseguir el bronce y pasar a un nuevo desafío, pero para el trofeo de oro necesitarás horas y horas de práctica y conocerte la pista como la palma de la mano.

Es esa variedad de niveles lo que lo hace atractivo tanto para adictos al universo Wipe como para principiantes. Ahora añádele la mítica banda sonora *Wipeout* -con ritmos de los Chemical

Buenos acabados

Cuando los detalles marcan la diferencia...



Indicador de la posición de los fosos

■ Ahora son mucho más importantes que en las anteriores versiones, puesto que permiten aumentar la vertiente táctica del juego.



Frenos de aire

■ Al principio, la vista posterior de la nave te resultará la más cómoda. Y además podrás ser testigo de cómo funcionan los frenos de aire, que mueven unos alerones parecidos a los de aterrizaje de los aviones de verdad. Puede parecer una tontería, pero inevitablemente, los detalles marcan la diferencia.



Indicadores de proximidad

■ La IA de los contrincantes controlados por la PlayStation ha mejorado tanto que necesitarás toda la ayuda que puedas conseguir para mantenerte en cabeza. Y por eso el indicador de proximidad es casi un regalo de los dioses. Te dice exactamente cuán lejos está una nave de ti y a qué lado de tus contrincantes estás para que puedas prepara mejor tus armas defensivas. Funciona especialmente bien con las minas.



Repeticiones

■ Ahora que Wipeout cuenta por fin con modo en pantalla partida, lo que le pegaría sería una repetición en alta resolución tipo Impacto TV para poder reírse del perdedor, ¿no crees?. Y la reencarnación de 1999 no te decepcionará, puesto que por fin te da tiempo a ver los fondos -todo va demasiado deprisa cuando estás en carrera-. ¿Lo vemos otra vez? Sí, por favor.

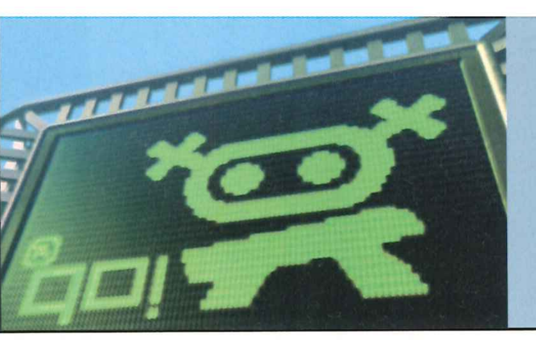


Vista desde cabina

■ La vista desde la cabina te da una auténtica perspectiva de piloto sobre la carrera, y como ocurre con la vista desde el coche en TOCA y TOCA 2, es la más difícil de usar. Pero también es la más gratificante en términos de realismo. Pruébala una vez conozcas el trazado de la pista.



WIPEOUT 3 EL JUEGO



"Tienes que vivir esa sensación de velocidad por ti mismo"

■ **"Los menús tiene mucha clase. No, no son aburridos, tiene auténtica clase. Como Benidorm, más o menos"**

Brothers, Orbital y Sasha- y tienes un juego que, si eres un auténtico gamer, te recordará por qué te metiste en esto por primera vez, y si te inicias en los placeres del joypad te hará preguntarte por qué nunca habías jugado antes.

Pues eso es todo. O casi, porque esta versión de *Wipeout* ha recibido un tratamiento de mejora tan radical que es casi imposible detallar cada una de las novedades. Y como cantaban Oasis cuando eran mucho más pobres que ahora: "Son las pequeñas cosas las que te hacen feliz". Por ejemplo, ahora puede parecer ridículo, pero ninguno de las versiones anteriores de *Wipeout* usaba tecnología Dual Shock. Con *Wipeout 3* llega el cambio, y la diferencia se nota muchísimo. Y luego está la forma en la que la pista sube y baja, que da una sensación de altura y velocidad fuera de control que no vas a experimentar jamás a este lado del Dragon Khan de Port.

Algunos de los circuitos por la ciudad cuentan con efectos de clima, y los rayos son increíblemente buenos. Sería demasiado decir que este es el juego con mejores gráficos y presentación de PlayStation, pero es que lo es.

¿Lo vas cogiendo? *Wipeout 3* es un juego muy especial. Pero seguir describiéndolo en cada uno de sus fantásticos detalles sería casi como estropearlo, y, además, tienes que vivir esa increíble sensación de velocidad por ti mismo. Nada te puede prepara para algo así.

Wipeout 3 supera cualquier expectativa. Déjate seducir por sus encantos y recuerda sólo dos cosas. La primera: estará en las tiendas dentro de muy poco. La segunda: si esto es de lo que son capaces ahora, ¿qué harán con el *Wipeout* para la PlayStation 2?

Las naves

Algún día, hijo, todos conduciremos coches así.

■ **Como los Wipeout anteriores, Wipeout3 cuenta con las naves más espectaculares que hayas visto jamás. Nada de reliquias como los ferrys para ir a Mallorca; estos sí que corren. Aunque puede que acabes mareándote si sólo te dedicas a mirar como juegan los demás.**



■ **Agsys:** Con forma de bumerang y prestaciones propias de la alta tecnología alemana.



■ **Assegei:** El color verde no puede esconder que en realidad esto funciona a base de gasolina con plomo.



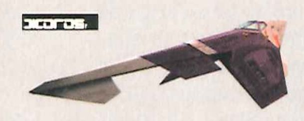
■ **Auricom:** Por detrás se parece a un Ford Focus. Pero éste corre un poquito más.



■ **Feisar:** Una especie de Nissan Micra de las carreras. Adecuado para aprender.



■ **Goteki:** Estupenda, aunque sólo sea porque los ventiladores son enormes.



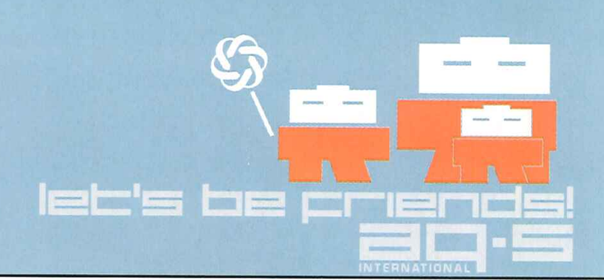
■ **Icarus:**La más espectacular de todas. Y seguro que el piloto tiene unas buenas vistas.



■ **Piranha:** La única que tiene pinta de no poder volar. Para días de mala leche.



■ **Qirex:** Nos recuerda a una clase de ciencias naturales. ¿O se llamaba pirex?



Los circuitos

Igual que pasa con las naves, puedes conseguir más circuitos a medida que avanzas en el juego. Estas son los cuatro de los que dispondrás al principio.



Porto Xora

■ Como el propio nombre indica, esta pista está ambientada en un puerto futurista. El nivel de detalles es tal que incluye gaviotas chillando y apartándose de la trayectoria de tu vehículo mientras te acercas a ellas a toda velocidad. Es el primer circuito, o sea que los vírgenes en Wipeout deberían pasarla sin demasiadas complicaciones, mientras los veteranos deberían conseguir más que buenos cronos desde la primera vuelta.
Fíjate también en el tren que pasa a toda velocidad por tu lado mientras te metes en el rapidísimo tramo del túnel. Ayuda a crear un bonito ambiente de día al lado del mar.



Sampa Run

■ Desesperante es la palabra que mejor define Sampa Run. Situada en las afueras de la ciudad, es una carrera frenética a través de túneles oscuros y tramos tortuosos. Aunque también hay algunos tramos empinados sencillamente geniales.
Tendrás suerte si controlas la nave por más de dos segundos seguidos, pero por lo menos te ayudará a prepararte para la siguiente carrera -aquí es donde aprenderás a usar los alerones-. Ah, y además tiene lugar en el centro de una ciudad del futuro.



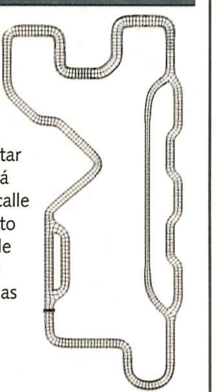
Mega Mall

■ También conocido como "el de la espiral", este circuito ha ocupado un centro comercial del siglo XXII. Lo más relevante es un tramo con un enrome tirabuzón que desciende tan aprisa que la primera vez que te lo encuentras crees que es imposible superarlo. Pero, evidentemente, puedes.
Mega Mall es un desafío mayor que la primera pista, y cuenta con dificultades añadidas, porque hay una enorme valla publicitaria que se convierte en cuanto te acercas a ella. Te dejará fuera de combate si no estás atento.



Stanza Inter

■ Si Stampa Run era la carretera de acceso a la ciudad, éste es el mismísimo centro. Tiene de todo, y es mucho más difícil que los anteriores. Si tienes tiempo de apartar los ojos de la pista un segundo, verá coladas colgando a lo ancho de la calle y una línea de tranvía que corre justo por encima de ti. Necesitarás tirar de frenos aéreos en cada esquina, y el atajo por las callejuelas más estrechas no está nada mal, especialmente si quieres ganar posiciones. Genial.



¡Más circuitos!

Y aquí tienes un pequeño adelanto de otras carreras que nos hemos pasado la noche entera tratando de superar.



P-mar Project

■ Hace un día espléndido, sí, pero no creo que disfrutes mucho con los cinco endiablados giros en U que hay en este sinuoso circuito. También hay unos cuantos saltos a toda velocidad que no están nada mal.



Hi-fumi

■ Echando humo, eso es lo estarás haciendo cuando acabes esta pista infernal en última posición por enésima vez. Sólo para profesionales.



Terminal

■ Igual que en Mega Mall, lo más destacable de esta pista es el espiral. Aquí sí que puedes acabar enfermo terminal.



Manortop

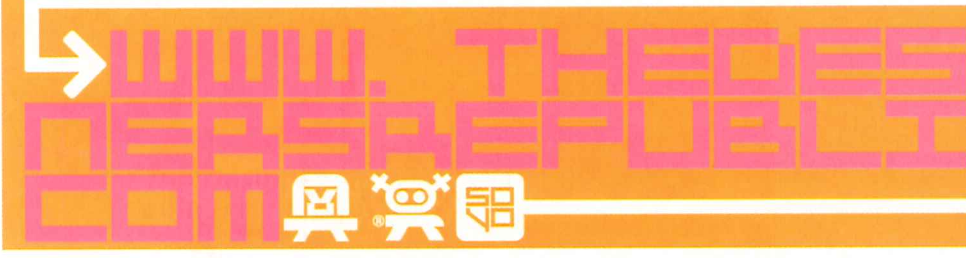
■ Una carrera de vértigo a través de los tejados de la ciudad por la que has corrido hasta ahora, llena de horribles giros de 90 grados.



WIPEOUT 3 EL DISEÑO

THE DESIGNERS REPUBLIC: EL ALMA DE *WIPEOUT*

Top Juegos habla en exclusiva con los famosos diseñadores gráficos británicos The Designers Republic sobre su importante papel en las series Wipeout.



■ DR lo ha dado todo de sí en *Wipeout 3*; hasta han usado elementos de su propio logo.

■ Camisetas promocionales y bolsas para DJ de Wipeout: lo que deberías llevar este otoño.

The Designers Republic (DR) es una de las empresas de diseño más prolíficas y con más estilo de Gran Bretaña. Tiene fama por sus ingeniosas y complejas creaciones visuales y por su firme ideología de izquierdas, y ahora sus responsables están dispuestos a descubrir para nuestra revista algún que otro secreto sobre los gráficos de Wipeout 3, hablar de su trabajo con Psygnosis o contarnos cuáles son sus juegos preferidos. El portavoz de DR Ian Anderson nos cuenta la historia desde el principio.

"Originalmente, lo primero que nos encargó Psygnosis para *Wipeout* era encontrar una solución al problema de la presentación; los juegos venían en cajas que parecían sacadas de *Dragones y Mazmorras*, estéticamente eran una especie de cruce entre juegos de amazonas tetudas, simuladores de vuelo y dibujos animados para críos. En general, el problema era que estética y conceptualmente no resultaban atractivos para el público potencial de esta industria, o sea, los fans del techno y la estética cyber.

En Psygnosis se habían dado cuenta de la necesidad de un cambio y vieron que el lanzamiento de la plataforma PlayStation era el mejor momento para hacerlo, pero no sabían qué dirección tomar. Supongo que al principio sólo pensaban en la presentación de los juegos –el diseño de las cajas, etc.– pero nuestra solución fue mucho más allá, y tuvo influencia en la visión y la actitud de los desarrolladores de juegos y hasta los departamentos de márqueting. Si el cambio tenía que ser creíble, debíamos hacer mucho más que un simple maquillaje".

Por fortuna el equipo que desarrollaba *Wipeout* estaba buscando cambios parecidos, y puesto que algunos de ellos eran fans de DR, decidieron contar

Pero puesto que DR no tenían ni idea que *Wipeout* se convertiría en un éxito masivo, ¿por qué se interesaron en él?

"¿Que si nos gustan los juegos? Sí. ¿Y los desafíos creativos? Sí. ¿Tomar nuevas direcciones? Claro, pero básicamente lo que hicimos fue proyectar nuestra filosofía de siempre en algo nuevo para nosotros", explica Anderson.

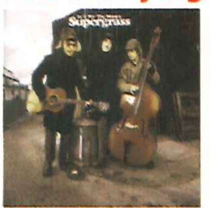
"Nuestra implicación en *Wipeout 3* nos da la oportunidad de expandir y desarrollar aun más las ideas que exploramos en las dos primeras versiones del juego, y nos permite cuestionarnos, volver a evaluar y ajustar el trabajo que hicimos al principio".

La principal artista de Psygnosis, Nicky Westcott, es la persona con quien DR ha trabajado más estrechamente en este proyecto, y Anderson y su equipo respetan mucho su visión.

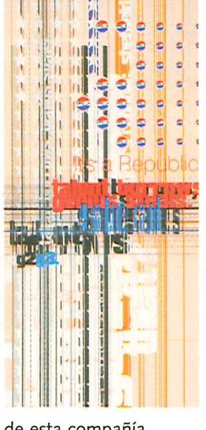
"Es la única persona que estuvo implicada en la creación de *Wipeout* desde el principio junto al equipo de DR, y es alguien con quien compartimos una filosofía común,

MÁS ALLÁ DE WIPEOUT

The Designers Republic no sólo hace juegos.









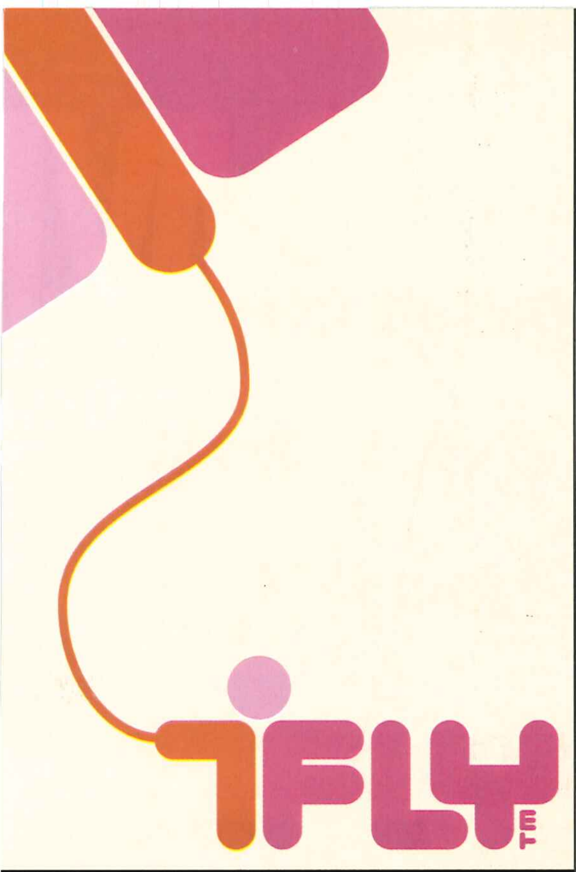
■ Portadas para Supergrass y PWEI, además de dos auténticas obras de arte - "Talent Borrows Genius Steals" - "El talento consiste en tomar prestado y el genio en robar"- y "Department Stores Are Our New Cathedrals" -"Los grandes almacenes son nuestras nuevas catedrales"-.

■ Algunos de los proyectos más famosos de The Designers Republic tienen que ver con grupos de música, por ejemplo la campaña de promoción de Pop Will Eat Itself o más recientemente el trabajo hecho para Supergrass, que puedes ver aquí. Algunas portadas y logos para exposiciones de arte diseñadas por DR han acabado vendiéndose como si fuesen posters, y se han convertido en símbolos para las generaciones más in de los 90'. Aquí tenéis un avance, cortesía del portavoz de DR Ian Anderson, de los próximos trabajos de esta compañía británica.

"Seguimos trabajando con Saatchi and Saatchi en el proyecto Powergen", explica. "Estuvimos implicados en el diseño de la caja eléctrica, y ahora estamos diseñando una botella de gas.

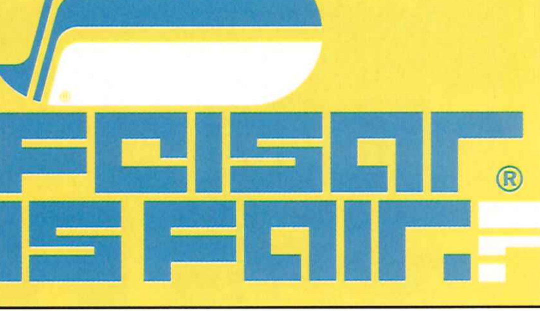
"Además acabamos de terminar una portada preciosa para el disco The Full Lick de Satoshi Tomiie, y estamos trabajando en los discos del décimo aniversario de Warp.

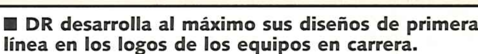
DR está construyendo la página web de la Oficina de Información al Consumidor británica, y a punto de lanzar nuevo merchandising, que se pondrá a la venta exclusivamente vía Internet.










■ DR desarrolla al máximo sus diseños de primera línea en los logos de los equipos en carrera.

además de un entendimiento mutuo de la importancia de nuestro trabajo en el desarrollo del juego".

Es dando rienda suelta a ideas y relaciones profesionales como ésta que Psygnosis ha conseguido estar implicado en el desarrollo de tantos juegos bien diseñados. Parecen entender que su labor consiste en conseguir a los mejores diseñadores, y una vez hecho, dejar que éstos hagan su trabajo mientras concentran los esfuerzos en su parte del proyecto.

"*Wipeout 3* es ligeramente distinto al resto de los trabajos", explica

Anderson, "Puesto que DR es el creador y responsable del lenguaje visual y

la identidad del juego y su presentación, es difícil que nadie nos de instrucciones, como no sea algo tipo "Haced más como éste, por favor"".

"Los proyectos como éste tienden a crecer orgánicamente en lugar de tener puntos de partida muy concretos. Nos ponemos a pensar y discutir sobre ello tan pronto como empezamos a debatir el proyecto, no esperamos a que la empresa nos dé su conformidad".

Parece que cuanto antes se ponen a trabajar con los desarrolladores del juego y cuanto más estrecha es su colaboración, mejores son los resultados, y a nada que en DR conozcan todas las posibilidades dentro de la tecnología de juegos su aportación a futuros trabajos puede ser aun más provechosa. En DR se consideran una compañía capaz de ofrecer consejos prácticos, constructivos y creativos, y de controlar el desarrollo de un proyecto de principio a fin, no sólo de encargarse de hacer vistoso el juego al final de su desarrollo.

"Nuestra implicación en la dirección de arte y en el sistema de navegación de la Web de *Wipeout 3* nos ha dado un mayor conocimiento de hasta dónde podemos llegar usando la tecnología de Internet, y de hasta qué punto nos será útil como medio para llegar al nivel de comunicación en que estamos interesados", continúa Anderson. "Esta experiencia nos ha ayudado a construir nuestros propios sitos en la Web y a trabajar con clientes que quieren llevar también a Internet la identidad que nosotros hemos creado para ellos en otros soportes".

¿De dónde salen tanto interés y tanto entusiasmo por su trabajo? Una respuesta parece ser el propio *Wipeout*. Los miembros de DR conducen por los circuitos y observan los gráficos que ellos mismos han diseñado con una mezcla de orgullo y diversión.

"*Wipeout* es sencillamente el mejor juego de carreras que ha habido, y *Wipeout* 3 es además el más avanzado, el más completo y el más adictivo de los tres", dice Anderson con entusiasmo.

"Es el original, y también el que dio origen a la forma en que se entienden y desarrollan los juegos hoy en día. Es el espejo en el que todos los demás se miran, y la experiencia nos ha enseñado que sólo puede ser superado por un hipotético *Wipeout 4*. En términos de estilo y juego está a años luz de cualquier competidor, y hace que los intentos de imitación como *N20*, *Motorhead*, *Zero G* o *G-Police* parezcan ridículos".

Pero a pesar del innegable atractivo que los gráficos de la series *Wipeout* tienen sobre el público, no parece que las demás compañías hagan cola para fichar a DR. ¿Tiene Anderson alguna idea del por qué?

"El resto de las compañías de juegos parecen darse por satisfechas teniendo a sus propios equipos trabajando en versiones de nuestro trabajo, en lugar de conseguir que nosotros hagamos algo nuevo para ellos, como hicimos con *Wipeout* para Psygnosis. Tenemos muchas ideas, pero me parece que en lugar de escuchar, muchas empresas prefieren fijarse en nuestro trabajo en *Wipeout 3* para decirles a sus diseñadores qué es lo siguiente que deben hacer.

"En cuanto al futuro, hemos estado hablando con Psygnosis sobre la posibilidad de desarrollar un juego de DR con nuestra

"*Wipeout* dio origen a la forma en que se entienden y desarrollan los juegos hoy en día"

Sissy como protagonista, y hasta se estudió la posibilidad de que ese juego fuese el abanderado de la nueva PlayStation 2, igual que el Wipeout lo fue para la original. Pero con Sony al mando de la operaciones de Psygnosis, la idea está en suspenso".

Pero no os pongáis a llorar. Aun hay algo que podéis hacer hasta que el sueño de DR llegue a vuestras consolas: jugar a *Wipeout 3* y rendiros ante la mejor presentación que hayáis visto jamás. Y ojo, porque el juego tampoco está nada mal...

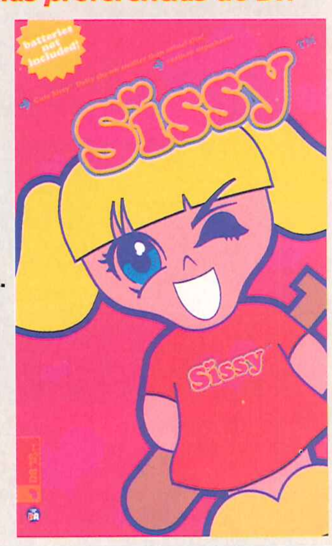
Para más información sobre The Designers Republic podéis consultar las siguientes Webs: www.pho-ku.com, www.thepeoplesbureau.com y www.thedesignersrepublic.com.eoplesbureau.com and www.thedesignersrepublic.com.



El menú de DR

Estas son algunas de las preferencias de DR

■ **¿Equipo de vuelo favorito?**
Feiser.
■ **¿Circuitos favoritos?**
El Valparisso de Wipeout 2097 y el Terminal de Wipeout 3.
■ **¿Personajes favoritos?**
Nos gustan las chicas del Wipeout original.
■ **A Mike le gustan los juegos de carreras.**
Wipeout 3.
■ **A Nick le gustan los de lucha.**
Tekken 3.
■ **Matt, Dave y Liz prefieren los de supervivencia.**
Resident Evil 2.
■ **A Ian le gusta** Galaxian, Gauntlet y Space Invaders...
... y Stan prefiere ver la tele.
■ **¿Quién juega mejor al Wipeout 3 en DR?**
Sissy.



¡MAYDAY, MAYDAY!

CONVIÉRTETE EN UN FIERA DE LOS JUEGOS DE LA NOCHE A LA MAÑANA

CÓMO COGER A TODOS LOS CHIMPANCÉS EN...

APE ESCAPE

Formato: **PlayStation** | Editor: **Sony** | Precio: **7.990 pesetas** | Jugadores: **1** | ★★★★★

Imagínate a los monos más caraduras que nunca hayas conocido. Un hatajo de impresentables que avergonzarían a la mismísima mona Chita. ¿Cómo los vas a atrapar? Con una red, un guante de boxeo, un radar y esta guía, por supuesto.

BREVE ENCUENTRO

■ El mono-radar no será lo único que te va ayudar a localizar a estos monitos descarados. Los ridículos pantalones brillantes que llevan puestos siguen un código de colores y te indican la resistencia de cada mono (estos indicativos te van a ayudar muchísimo en las peleas callejeras). Si no eres capaz de distinguir a un mono, usa el mono-radar para ver el color de los pantalones del próximo mono. Ahora te explicamos como atraparlos a todos...



Pantalones azules

No podrás con esta plaga, así que intenta burlar a estos peludos huyendo de ellos. Es lo mejor que puedes hacer porque ellos acostumbran a correr alrededor de un edificio y tu tendrás que interceptarlos. Si fallas en esto, dispara contra ellos con tu lanza hondas. Este golpe de efecto debería dejarlos atónitos y fáciles de capturar.



Pantalones negros

Estos monos van armados y son malvados. Algunos lanzan misiles y otros láseres. No saltes al ver los misiles porque éstos se guían por el calor humano y si te detectan no podrás huir. Coge a los monos por sorpresa, si no, dispararán al azar (con efectos realmente devastadores). Por lo que respecta a los monos armados con láseres, corre a su lado y cuando estés delante de ellos, lanza aquella famosa red.



Pantalones amarillos

Este el mono más idiota, lento y esmirriado de la tropa, y co-mo tal, se merece todas las desgracias que le ocurren. Para eliminar a este monito, simplemente dirígete hacia el y atrápalo con tu poderosa red. Como robarle monedas a un ciego.



Pantalones rojos

Estos monos son tan duros como Rambo, da la espalda a cuatro y te van a derribar si te encuentras muy cerca de ellos. Nunca te dirijas hacia un pantalón rojo, de lo contrario, te van a atrapar. Lo mejor es saltar por encima de ellos y cubrirlos con la red.



Pantalones verdes

Estos monos tienen vista de lince. Te localizarán tan pronto como te encuentres en su zona. De manera que escóndete detrás de columnas o desplázate a gatas para que no te vean hasta que los hayas cubierto con la red.

TRUCOS PARA 27 JUEGOS

De acuerdo, todo tiene un final en esta vida. Pero este juego no está ni mucho menos acabado. ¡Vamos, si sólo tiene un par de meses¡ Esta momentánea crisis de confianza la resolvemos nosotros a base de trucos.

EN JUEGO

Hay muchas más cosas de las que te pensabas en cada juego.
P 66 Trucos clásicos para Unreal, Colin McRae Rally, Carmageddon, Crash Bandicoot, Powerslide, Yoshi´s Story, Ultimate Soccer, Manager ´98 y Tomb Raider II: The Golden Mask,

UN DÍA DE FURIA

No contentos con los lanza cohetes y las bombas, hay algunos monos que son violentos con el pobre Spike llegando hasta niveles insospechados. Los conocimientos sobre los pigmentos de los pantalones de los monos te serán de poca ayuda cuando un mono suba a un árbol, solamente para coger una rama y romperte la cabeza con ella. Te ofrecemos una guía perfecta para los monos más locos.



El área del dinosaurio

Consigue tu aparato para lanzar hondas y dirígete hacia el Área del Dinosaurio, sube las escaleras y atraviesa el túnel donde un mono que arroja bombas está aposentado encima de un triceratops. Batea las bombas hacia el dinosaurio con tu palo. Cuando las bombas exploten, el mono caerá.



La selva espesa

En realidad es una zona muy fácil que solamente requiere mucha paciencia. Pasado el primer túnel a tu izquierda te encontrarás a un mono sentado en un árbol. Si vas hacia él, dará un salto en el árbol y te atacará con las ramas. Lo que tienes que hacer es tirar el árbol al suelo usando repetidas veces el lanza hondas. Una vez fuera del árbol, el mono se convierte en una presa fácil.

Las ruinas misteriosas. 1ª parte

En el techo de muchos de los edificios de Specter hay una puerta que se encuentra bloqueada por varias cajas. Derriba las cajas con la ayuda del tanque y entra, te espera el desafío más potente que te vas a encontrar en todo el juego. Los monos suben por las cañerías gracias a una poderosa turbina que actúa con la fuerza del viento. Sorprendentemente, ésta no se carga a los monos, pero a ti te puede hacer volar por los aires. Así que coloca el coche que funciona por control remoto encima del conmutador para bajar el montacargas y manténlo en esta posición pulsando Forward. Luego lanza tu red y atrapa a los monos antes de que las turbinas te atrapen a ti. Si te metes en un embrollo, vuelve al remoto y colócalo de nuevo en el conmutador. Suena fácil, pero no te será posible distinguir el coche desde tu posición en el montacargas.





El océano primitivo

No intentes derribar al mono que está en la espalda del tiburón con el lanza hondas. Puedes hacerlo, pero te va a llevar siglos conseguirlo. En su lugar, sumérgete en el agua y atrapa al mono con tu red acuática cuando el tiburón se encuentre justo delante de ti. Aunque esté fuera del agua, la red acuática funciona. Intenta ser silencioso.

La isla de Garburin

Antes de entrar en la barriga del monstruo, dispara contra la puerta que tienes a la espalda con el lanza hondas. Después de tres disparos, la puerta cederá, mostrándote uno de estos monos descarados.

LOS JEFES



A medida que avanzas en el juego, te conviertes en un hábil cazador de monos; de manera que los jefes serán los únicos que te podrán desafiar. (Oh, bien, y también esos molestos callejones estrechos con los que tropezarás más de cien veces...)

El castillo en ruinas

Al fin te encuentras frente a Specter. O por lo menos eso parece. En el último minuto, éste consigue huir, dejándote en compañía de un inmenso robot. Este terror de hojalata te acribilla con sus láseres, aporrea el suelo, produce olas expansivas asesinas y intenta pasar por encima de ti. No se lo permitas.

Limítate a correr a su alrededor, evitando sus pies cuando se dedique a aporrear el suelo. Luego, mientras se esté recuperando de los esfuerzos que necesita para someterte, camina hacia él y dale un buen golpe con tu porra. Dale cinco veces y este robot ya no te hará sombra. Ya falta menos.

El edificio de specter

Otra vez se te ha encargado la misión de encontrar a Specter, y otra vez, también, se te ha escapado al primer signo de peligro. Adivina lo que viene luego: otro robot. Solamente que en esta ocasión el robot es una nave que dispara mini OVNIS contra ti y usa también la táctica de la ola expansiva. Golpea los OVNIS con la porra y manténte fuera de la zona para evitar los láseres. Cuando veas una luz verde en la nave, aprovecha para destruirla con el lanza hondas.

La zona de specter - El circo de specter

Una vez te encuentres encima de la jaula, no pierdas el tiempo y dispara contra el payaso (no contra la pelota) usando el lanza hondas. Cuando el payaso caiga al suelo de la jaula, usa tu aparato volador para desplazar la caja y prepara el aro veloz. Corre hacia el payaso con el aro a la vez que lo haces rodar, y recógelo cuando ruede hacia ti. Repite este procedimiento cinco veces para ganar.

La zona de specter - El rally de specter

El enorme coche te lanza bombas. Una vez más, usa el aro veloz para destruir todos los coches y colócate en la pista de color verde para evitar los impactos (este sistema también hace que el motor del coche se ponga en marcha). Espera hasta que el coche se mueva (o se pare) y huye de este lugar. Ahora aprieta el interruptor de la parte trasera del coche para hacerlo explotar.

La torre de sky TV

Finalmente, te encuentras cara a cara con Specter. Bien, en realidad lo que tienes ante ti es un gran cañón, Specter está detrás de él .Para acabar con el cañón, corre hacia la derecha mientras intenta cerrarte el paso, luego corre hacia la izquierda y golpéalo con tu porra.

Ahora Specter salta hacia un robot inmenso y te dispara, te golpea y te lanza láseres. Espera hasta que la electricidad empiece a hacerle crepitar y corre en dirección a la cara del robot para huir del fuego del láser. Podrás ver las sombras de las nuevas bombas, así que esquívalas y cuando Specter empiece a disparar, usa el lanza hondas para activar el interruptor verde en que se encuentra en el brazo del robot. Hazlo tres veces repitiendo la operación en cada brazo para desarmarlos.

Ahora destruye el cuerpo. Cuando el robot dispare, el segmento de plataforma donde estás quedará completamente destruido. Manténte apartado del centro del segmento, espera hasta que el robot esté ante ti y corre hacia el centro. Luego, mientras el robot recarga, golpea el conmutador verde contra su cuerpo usando la porra. No te dará tiempo de preparar el lanza hondas.

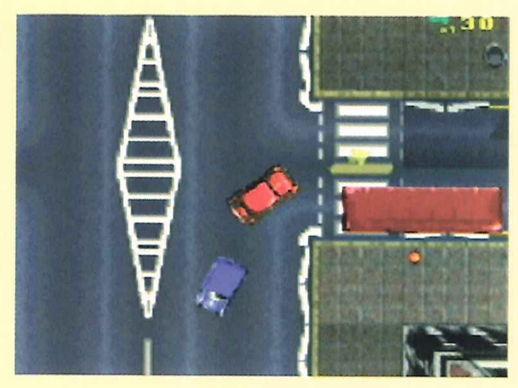
La escena final

Specter está aquí de nuevo. En esta ocasión viene equipado y lleva escondido en la manga un ataque que realizará con una sorprendente bola de fuego y un campo de fuerza. Esquiva las bolas de fuego y golpea a Specter con el lanza hondas. Luego, él intentará hacer uso de su campo de fuerza. Dispara contra éste hasta que pierda fuerza y atrapa a Specter en la red para monos. Eso es todo amigos.



CÓMO... REINAR EN LAS CALLES DE...
GRAND THEFT AUTO LONDON 1969

Si lo que quieres es conseguir un carro decente, tienes que dar un buen golpe. Aquí te explicamos cómo:



Introduce cualquiera de los códigos siguientes en el mismo instante en que entres tu nombre, luego empieza a jugar. Puedes introducir diferentes códigos para conectar un montonazo de trucos para jugar: lo único que debes hacer es entrar el código, acéptalo y luego ve hacia la opción de bautizar a los jugadores para entrar otro código. Introduce tantos códigos como te de la gana, luego introduce tu nombre. El mejor código es HAROLDHAND; éste te acerca a todos los niveles, te proporciona todas las armas, una cantidad infinita de municiones, una tarjeta para salir de la cárcel, montones de protecciones, puntos y vidas extras y ningún poli al acecho. De todas maneras si lo que quieres es que esté chupado, prueba con estos códigos:

RAZZLE	Todos los niveles
MAYFAIR	Niveles 1 y 2
PENTHOUSE	Niveles del 1 al 3
MCVICAR	99 vidas
BIGBEN	9,999,990 puntos
SIDEBURN	Se multiplica po seis
OLDBILL	El máximo nivel que desees
GRASS	No hay polis a la vista
SWEENEY	Muestra coordenadas





SUPER MARIO BROS DX



■ ¿Tienes problemas para conseguir los 300.000 puntos necesarios para acceder a los Niveles Perdidos? Una modo fácil de hacerlo es jugar al Juego del Astrólogo hasta que consigas el bono Extremely Lucky S-Up de la Princesa; luego dispónte a empezar una nueva partida con tus diez vidas y sigue adelante con el juego. Cárgate a todos los enemigos que te encuentres y guarda cada moneda, golpea los ladrillos sin importancia que aparecen aquí y allí, y intenta en todo momento alcanzar el asta de la bandera. En alguna parte del Mundo 5 deberías encontrar más puntos, los suficientes para clasificarte.

Para tener acceso a los Niveles Perdidos, consigue una puntuación mínima de 200.000 puntos. En la pantalla principal, selecciona Luigi para llegar al juego de los *"Niveles Perdidos Originales"*. Para tener acceso a los niveles con bono del tipo "You Vs Boo".

Para llenar el álbum de fotos, realiza las siguientes acciones, no es necesario que sea por este orden:

■ Despeja los Mundos del 8 al 4.
Prepara los Fuegos de Aritificio después de acabar un nivel.
Encuentra uno de los power-up escondidos.
Encuentra una planta que da judías.
Mata a un Goomba.
Mata a un calamar mutante.
Mata a Latiku (el tío que lanza Spinys)
Mata a un pez.
Mata a un Hammer Bro.
Mata al tío-bala.
Mata un Koopa Troopa (cualquiera).
Mata a un tío mitad hombre mitad escarabajo.
Mata a Bowser con bolas de fuego.

■ Juega al juego del Link Vs con un amigo para conseguir una fotografía de Mario y Luigi jugando en el modo Vs.

■ Ahorra Melocotones para conseguir ver una escena en la que a Mario le dan un beso.

■ Para recaudar puntos fáciles, ve hacia la Plataforma 3-2. Cuando veas la primera tortuga, golpéala y desplaza el armazón hacia la derecha. Inmediatamente, corre tras ella, pero no la toques. Si la llevas contigo, golpeará a muchos enemigos tuyos y te proporcionará un power-up. Ahora permite que el armazón de la tortuga te golpee y repite el proceso. Continua hasta que hayas llegado a la puntuación deseada.

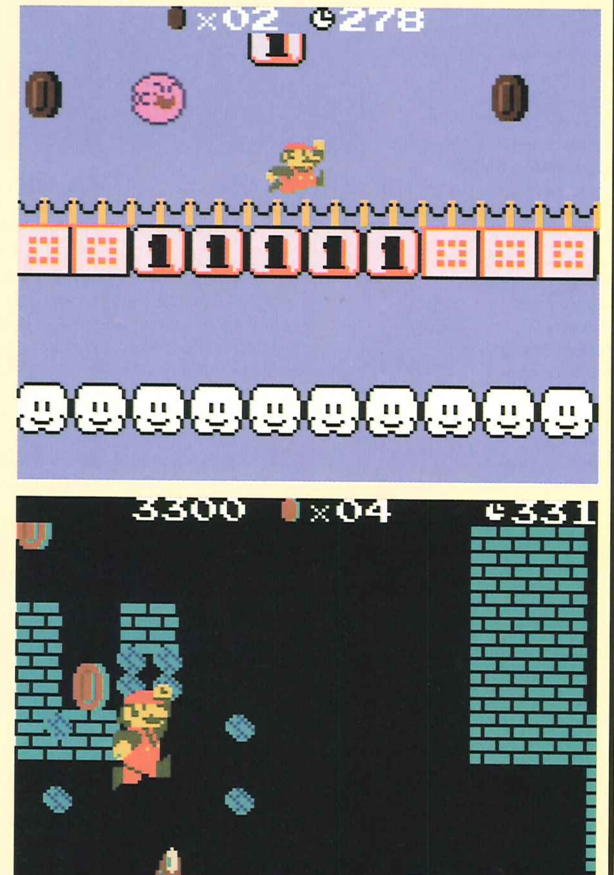
■ Para acumular vidas extra, empieza poniendo en marcha un nuevo juego, dirígete hacia el modo del Astrólogo (en la Caja de los Juguetes). Sigue seleccionando cartas hasta que llegues a la carta Extremely Lucky (se distingue un Melocotón en ella). Mediante este procedimiento se te otorgarán diez vidas con las que puedes empezar de nuevo, en lugar de cinco.

■ Para hacer que los huevos Yoshi sean pan comido, encuentra el huevo Yoshi inicial y ve hacia la Caja de Juguetes donde debería haber una imagen de Yoshi. Haz clic en la cabeza de Yoshi. Entonces podrás descubrir donde se encuentran los otros huevos.

■ Para jugar como Luigi, pulsa Select en el mapa de la pantalla. Púlsalo otra vez para volver a estar en la piel de Mario.

■ Para desarrollar vidas, dirígete hacia cualquier nivel donde puedas conseguir un power-up, por ejemplo el nivel Nivel 8-2. Recógelo, salva el juego, luego cuando empieces otra vez tendrás una nueva vida de regalo. Repítelo hasta que tengas vidas por un tubo.

■ Para forjar niveles, ve hacia el nivel 4-2 y colócate en el lado derecho de la primera plataforma que cae. Quédate debajo de los tres bloques y golpea el que tienes más lejos a tu izquierda. Aparecerá una planta que da judías. Trepa por ella, y se te ofrecerá la oportunidad de tener en tus manos los Niveles 6,7 o 8 pasando por la Tierra de la Seta que contiene toneladas de monedas.





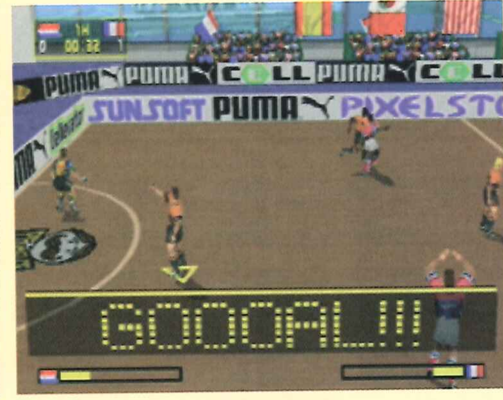
CÓMO... CÓMO APALEAR A TUS ENEMIGOS EN...

PUMA STREET SOCCER

Puma Puede ser que el Puma no sea el juegode fútbol más popular sobre la superficie de la tierra, pero está lleno de acción sin límites y violencia que lleva consigo muchísimos problemas, especialmente si juegas contra un amigo al quwe se le de bien. Así que si quieres ganar, sigue leyendo.







■ La primera táctica que nunca debes olvidar en el *Puma* consiste en no perder la pelota. Claro, es obvio, pero la verdad es que si tu contrincante no está en posesión de la pelota, no tendrá ninguna posibilidad de marcar. Así pues, asegúrate de que pasas la pelota entre los componentes de tu equipo tanto como te sea posible (cada vez que pulsas Pass, la pelota es para los pies de uno de tus compañeros de equipo, en caso de que no haya ningún miembro del otro equipo por el camino). De manera que estáte atento al escáner y comprueba donde están los jugadores antes de lanzar la pelota. Por supuesto, cuando tienes la pelota en tu campo, no hay necesidad de pasarla (a no ser que seas presionado por la oposición) y puedes ser feliz teniéndola.

■ Cuando ataques, no tengas miedo de hacer que la pelota pase de un lado a otro antes de intentar meter un gol. No hay necesidad de recibir una zumba que te puede venir de cualquier sitio del campo. Normalmente la pelota irá directa a las manos del portero, por lo tanto, asegúrate de que la pelota va pasando hasta que llegues a la punta del semicírculo de tu contrincante, en este momento, realiza pases hacia los córners, marcando una línea paralela a cada poste. Continúa intentándolo hasta que encuentres una buena posición para intentar u tiro a puerta.Una táctica que da excelentes resultados es ir incrementando los puntos de la barra inferior de la pantalla hasta que la máquina te conceda un súper chut. Cuando esté completa, intenta hacer una pasada desde cualquier punto del campo, aunque no parezca que vaya a entrar, el portero no podrá pararla. Tal vez la rechace, y en ese caso tienes una buena oportunidad de recoger el balón cerca de la portería. Cuando defiendas, procura tener paciencia y no buscar el balón a cualquier precio. Lo único que debes hacer es mantener al contrario a raya para que no os meta ningún gol y asegurarte de que tienes a todos los atacantes bien marcados. Puedes experimentar con esta táctica, marcando a todo el mundo, es la mejor para que no haya ninguna posibilidad de gol. Relájate para no perder la calma, y evita los movimientos rápidos. Cuanto más lento y atento vayas, más fácil te será meter el ansiado gol.

PC

HIDDEN AND DANGEROUS

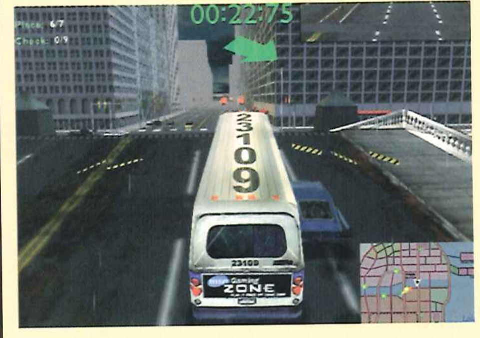


■ Después de la intro, cuando aparezca la opción de escoger una campaña, pulsa: unlockcheatmode; oirás un sonido que indica que lo has hecho todo correctamente. Ahora debes introducir los siguientes códigos para conseguir los efectos deseados mientras juegas:

BIGHEAD	Para jugar con cabezas gigantes.
KILLTHEMALL	Matas a todos los enemigos.
MISSIONDONE	Completas la actual misión
OPENALLDOOR	Abres todas las puertas habidas y por haber.
ALLAMMO	Para conseguir todas las armas que puedas necesitar.
PLAYERCOORDS	Muestra tus coordenadas

PC

MIDTOWN MADNESS



■ Si te encuentras en el modo para un solo jugador, simplemente debes pulsar Ctrl, Alt, Shift y F7 y introducir unos de los siguientes códigos en la caja con un texto que aparecerá:

/NODAMAGE	Se ha terminado el peligro.
/DAMAGE	Para volver a activar el peligro.
/DIZZY	El cielo da vueltas.
/FUZZ	Pone en funcionamiento el radar de la policía.
/PUCK	No hay contacto posible.
/GRAV	Activa una gravedad media.
/BIG	Para grandes peatones.
/TINY	Para pequeños peatones.
/NOSMOKE	Desactiva el humo que sale de las ruedas del coche.
/SMOKE	Activa el humo de las ruedas del coche.

■ Alternativamente, entra cualquiera de los códigos además de tu nombre y conseguirás lo que quieras. De todas maneras, estáte atento, algunos de estos códigos no te permitirán conseguir una gran puntuación.

SHOWME COPS	Todo funciona diez veces más rápido.
BIG BUS PARTY	Muestra todas las unidades de la policía.
TINY CAR	Todos los vehículos son autobuses urbanos.
WARP ELEVEN	Todos los vehículos son coches compactos.





PLAYSTATION

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



■ Para acceder a un buen repertorio de truquillos muy apetitoso en esta loca aventura sobre como escalar edificios a la velocidad de un mono, todo lo que necesitas hacer es introducir BVGGY como palabra clave. Posteriormente, debes crear una opción totalmente diferente, en la pantalla donde hay varias opciones. La adecuada es Cheats. Créetelo o no, te dará la oportunidad de hacer tanto como quieras. Alternativamente, puedes jugar a ser personajes diferentes; prueba B1G4L para tener un alien bien extraño, SM14N para George, S4VRS para jugar como Lizzy, N0T3T para Myukus, SRY3D para jugar como Nubus, o LVPVS para intentarlo como Ralph.

PLAYSTATION

DRIVER



■ Entra en la pantalla principal:

L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1	Sé invencible
R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1	Alta suspensión.
R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2	Coches miniatura.
L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2	Sin poli
R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1	Para girar la rueda trasera,.
R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1	Para conducir arriba y abajo
L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1	Crédito para verlo todo.



NINTENDO 64

QUAKE II



■ Introduce estos códigos:

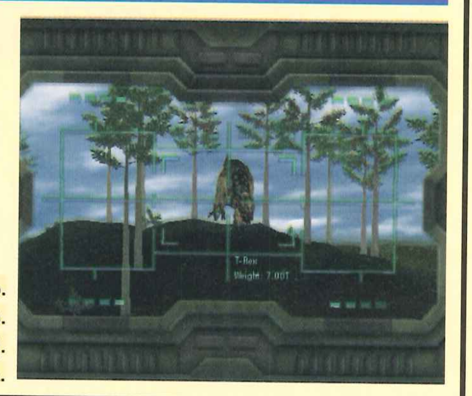
S3TC 00LC 0L0R S???	Para alternar los colores.
FBBC VBBB FBBC VBF7	Accede a niveles que son de regalo.
S3T1 NF1N 1T3S	Saltos muy altos en el modo para varios jugadores.
S3TL 0WGR V1TY ????	Baja gravedad en el modo para varios jugadores.

■ Y los códigos para pasar de nivel

LEVEL 2	PGBG VF6B M0BH X3CF
FINAL LEVEL	F60? VQCH ?BHFDQQL

PC

CARNIVORES



■ Mientras cazas, inserta Debugon para tener infinitas mu-niciones, éste es un modo que te permite caminar entre la lava sin hacerte daño alguno, y los dinosaurios te ignorarán hasta que les dispares. Entonces puedes utilizar estos códigos:

Shift AND S	Modo lento.
CTRL	Corre muy rápido.
Shift and T	El modo del reloj.
TAB	El mapa.

TRUCOS CLÁSICOS

EN JUEGO

No se trata de quién cae más veces, sino de quién más se levanta. A ver si empiezas de una vez a aprender de tus errores.



PC

UNREAL

■ Ahora que está disponible en el mercado, este juego debería ser parte de la colección de todos los fans del 3D.Sea como sea, hasta el más experto puede que encuentre que este juego es una propuesta algo dura. Así que, para salir del embrollo, limítate a poner en funcionamiento la consola con el tabulador antes de entrar estos códigos:

ALLAMMO	Da 999 municiones para las armas.
FLY	Habilidad para volar.
WALK	Para de volar.
GHOST	Sin interrupciones.
GOD	El modo del todopoderoso.



PLAYSTATION

COLIN MCRAE RALLY

■ Acaba de salir en Platinum el mejor juego de rallyes que nosotros recordamos así a bote pronto. Aquí tienes algunos efectos especiales que pueden serte de gran ayuda. Introduce el que quieras al igual que tu nombre para conseguir lo que necesites:

PEASOUPER	El modo que incluye niebla.
HELIUMNICKCO	De repente, el conductor posee una voz muy potente.
KITCAR	pulsa Select cuando la barra verde esté completa.
NIGHTRIDER	Efectos especiales de luz muy extraños.



PC

CARMAGEDDON

■ Reeditado hace muy poco, en esta fiesta loca donde los asesinatos de peatones son la atracción principal, hay algo de divertido y peculiar. Para disfrutar de ello introduce los códigos a tu antojo mientras juegues:

CHICKENFODDER	Para hacer rebotar a los peatones.
TRAMARESUPER	Peatones extra.
GIVEMELARD	Dinero fácil.
SPAMSPAMSPAMSPAM	Los peatones se bloquean.
ILOVENOBBY	Se muestran los peatones en el mapa.
GOGGLEPLEX	Conduce bajo el agua.



PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT

■ Para acceder a todos los 32 niveles, a todas las claves y conseguir todas las piedras preciosas en la primera salida de Crash, solamente tienes que introducir el siguiente código en la pantalla donde hay la palabra clave:
△,△,△,△,✕,□,△,△
△,△,□,✕,△,○,△,△,△,
○,□,△,✕,✕,✕,✕



PC

POWERSLIDE

■ Introduce estos códigos mientras juegas y mantén pulsada la tecla Alt.

BOMB	Lanza una granada
BURN	Lanza una granada desde la parte delantera de tu coche.
JUMP	Si a la vez pulsas Alt harás que el coche salte.
SUCK	Tu coche funciona como si fuera un imán.
SLIPPY	Incrementa el agarre de tu coche al asfalto..
STICKY	Disminuye el agarre al asfalto.
SLEEP	Todos los coches robot corren en línea recta.
WARP	Los coches robot reducen la velocidad.



NINTENDO 64

YOSHI'S STORY

■ Para recaudar un número infinito de vidas, simplemente pulsa Reset justo después de tu última muerte. Observarás que se llevan a Yoshi hacia el castillo, en este momento puedes empezar el nivel con el mismo número de mascotas con el que empezaste. Ten cuidado, vas a perder puntos.



PC

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

■ Aunque parezca mentira, subirle el sueldo al entrenador acaba beneficiando tu tesorería. Vas a ganar grandes sumas de dinero y tendrás la oportunidad de llenar tu equipo de brasileños. O de franceses.



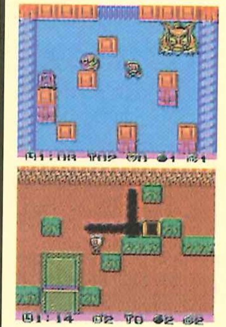
PC

TOMB RAIDER 2: THE GOLDEN MASK

■ ¿Abriéndote camino en los nuevos niveles, o todavía encallado en los anteriores? Sea cual sea tu situación, con un poco de práctica, tendrías que poder arrancar este movimiento activar el seleccionador de nivel. Mientras juegues, pulsa / para trazar una llamarada. Ahora, camina un paso adelante, da un paso hacia atrás y da tres vueltas completas antes de ejecutar un salto hacia atrás. Si no tienes suerte a la primera, sigue probándolo; estos trucos son difíciles de llevar a cabo.

GAME BOY

POCKET BOMBERMAN



■ Introduce como códi-gos: **4622** Para obtener todos los poderes. **5656** Para obtener todos los objetos.
■ Aquí tienes los códigos necesarios para pasar de nivel:

El Mundo del Bosque

NIVEL 1	7693
NIVEL 2	3905
NIVEL 3	2438
NIVEL 4	8261
BOSS	1893

El Mundo Oceánico

NIVEL 1	2805
NIVEL 2	9271
NIVEL 3	1354
NIVEL 4	4915
BOSS	8649

El Mundo del Viento

NIVEL 1	0238
NIVEL 2	5943
NIVEL 3	6045
NIVEL 4	2850
BOSS	8146

El Mundo de la Nube

NIVEL 1	9156
NIVEL 2	2715
NIVEL 3	4707
NIVEL 4	7046
BOSS	0687

El Mundo Diabólico

NIVEL 1	3725
NIVEL 2	0157
NIVEL 3	5826
NIVEL 4	9587
BOSS	3752

GAME BOY

LUCKY LUKE



■ Aquí tienes las palabras clave:

NIVEL 1
Luke, Horse, Horse, Old Man, Luke

NIVEL 2
Coyote, Horse, Luke, Old Man, Old Man

NIVEL 3
Old Man, Coyote, Luke, Horse, Coyote.

PC

STAR WARS EPISODE 1: RACER

■ Cuando te encuentres comprando nuevos elementos para tu arcas, pulsa Shift, F4 y 4 para conseguir material o dinero extra. Aunque vete con cuidado, este procedimiento solamente puede llevarse a cabo cinco veces, así que asegúrate de que das prioridad a las mejoras que necesita tu vehículo.





GAME BOY

BUST-A-MOVE 4



■ Para conseguir algunos personajes de regalo, cuando aparezca la pantalla principal, pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, Derecha, Arriba, A, B, B,.A. Para obtener puzzles extra pulsa A, Izquierda, Derecha, Izquierda, A.

NINTENDO 64

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

■ Introduce como códigos:

DLVTRKBWPS	Todas las armas.
DLVTRKBBRD	El modo del pájaro.
DLVTRKBLVS	Un número infinito de vidas.
DLVTRKBNRG	Para ser invencible.
DLVTRKBLVL	Para saltarse los niveles.

■ Y para acceder a los niveles:

Nivel 2	DVYLWKVYTQ
Nivel 3	GRYLWKWVCZ
Nivel 4	DRYLSRWVZN
Nivel 5	GVZLSRWQLS
Nivel 6	DVZLBVSQLN
Nivel 7	GRZLBVBQLL
Nivel 8	DRZLBVBQLN
Nivel 9	GVYNBVBQGD



■ Para conseguir un final alternativo, desplázate hasta el Nivel 9 y pulsa Abajo cuando llegues al área de donde emergen los enemigos. Es un túnel secreto. Dispara al ordenador y destruye la incubadora, así podrás visualizar un final diferente.





PLAYSTATION

V-RALLY 2



■ En la pantalla donde el juego tiene lugar, pulsa L1, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X, X y Select antes de seleccionar el cuadrado vacío. Pulsa X para tener en tus manos todos los coches y los trofeos.



PLAYSTATION

EVIL ZONE



■ Para jugar en el papel del jefe y así acceder a la zona escondida, completa el juego con tres personajes diferentes en el modo Historia. Cada vez que termines una Historia, también conseguirás el disfraz adecuado para cada personaje específico.

PLAYSTATION

SILENT HILL



■ En la pantalla con las opciones, pulsa L1, L2, R1 y R2 y aparecerá un menú de opciones extra que te posibilitará agenciarte de un arma, cambiar el color de la sangre, alterar la visión y introducir el seleccionador auto para hacer puntería.

DREAMCAST

GET BASS





■ Para acceder al nivel de regalo del Palacio en este juego sólo disponible de importación, termina las dos primeras pruebas en el modo Consumer.

■ Para acceder al nivel de regalo de las Cascadas, acaba las dos últimas pruebas en el modo Consumer. Ambos nuevos niveles son accesibles en el modo Arcade.

■ Si conquistas el juego en el modo Arcade más de una vez, serás desplazado hasta tres niveles más para practicar.

AL CIERRE

Eso es todo. No te imaginas lo agotador que es llevar una sección de rucos, especialmente para nosotros, que no nacimos para trabajar y cada día que pasa lo disimulamos peor. De todas maneras, si te sientes capaz de superar este monumental trabajo de espionaje al más alto nivel (es decir, si opinas, insensato, que los trucos que tu conoces son mejores que los nuestros), escribe a

TOP JUEGOS

Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

O envía un e-mail a Topjuegos@mcediciones.es

Noviembre 1999 ★★★★★

Novedades

La definitiva guía de compra

INCLUYE...

- G-Police: Weapons of Justice
- Trickstyle
- Command & Conquer: Tiberian Sun
- Sonic Adventure
- RC Stuntcopter
- Unreal Tournament
- Sled Storm
- Virtua Fighter 3tb
- New Tetris
- Castrol Honda Superbike
- House of the Dead 2
- Carmageddon
- Falcon IV
- Speed Freaks

DREAMCAST

EMPIEZA LA MAGIA

BIENVENIDO AL MÁGICO MUNDO DEL SOFTWARE EN CONSOLA DE 128 BITS.

PÁG. 80

PUNTUACIONES

- ★★★★★ **El mejor.** ¿A qué esperas para comprártelo?
- ★★★★ **Excelente.** Por supuesto que vale la pena.
- ★★★ **Buen material,** aunque está lejos de ser perfecto.
- ★★ **Mediocre.** Puede que le encuentres algún aliciente.
- ★ **Un espanto.** Podría ser peor, pero no se nos ocurre cómo.



¿LA CARRERA DEL MILENIO?

UN MULTIJUGADOR PARA GENTE DESQUICIADA

Speed Freaks

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Funcom** ■ Precio: **8.490 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4**
■ Extras: **Tarjeta de memoria, compatible Dual Shock**

Sony no quiere que a la niña de sus ojos le falte de nada. ¿Que la PlayStation todavía no tiene un racer multijugador excéntrico y caricaturesco? Ningún problema, ahora mismo hacemos uno.

Corren buenos tiempos para los iconos de la moderna cultura occidental. Las figuritas de Darth Vader se venden como churros, a Coca Cola no parecen haberle perjudicado mucho sus recientes patinazos y (veintidós años después de la muerte de Elvis) sigue habiendo colas kilométricas en la puerta de la mansión de Graceland.

Sin embargo, prepárate para las burlas de los dependientes si vas a una juguetería pidiendo figuritas de Galactica. Más aún, ¿conoces a algún adicto a la Casera Cola? Por no hablar de lo raras que son las visitas a la mansión de Carl Perkins o la poca gente que se acuerda de un tal Fats Domino.

Moraleja: las secuelas funcionan casi siempre, pero los plagios encubiertas nunca o rara vez. O, dicho de otra manera, ¿por qué Sony no toma una decisión responsable y regala a los usuarios de la PlayStation una buena conversión de *Mario Kart 64*?

La respuesta es muy simple: *Mario Kart 64* es un título de Nintendo. Punto. Así que si tu única plataforma de juegos es la PSX, nunca podrás disfrutar del mejor juego de carreras múltiple. Tendrás que conformarte con sucedáneos e imitaciones. Como *Speed Freaks*.

¿Cuáles son las similitudes entre los dos juegos? Bueno, *Mario Kart* presenta un reparto de geniales personajes corriendo en karts alrededor de circuitos animados llenos de color. Cuando conduzcas dentro de un cubo con un interrogante llamativo, recibirás un arma al azar con la que podrás atacar a otros jugadores. El juego está dividido entre series de competiciones por eliminatorias cada vez más difíciles, cada una de ellas compuesta de cuatro pistas de carreras. Si consigues una puntuación suficiente en cada competición, podrás disfrutar de una ceremonia por todo lo alto con podio al final.

En cuanto a *Speed Freaks*, bueno, basta con decir que es exactamente lo mismo. Bueno, casi.

Es una copia casi literal de los aspectos esenciales del juego, pero incorpora alguna que otra variación más o menos afortunada. Lo primero que te llamará la atención es la calidad de sus gráficos, que sobrepasa en mucho a los de *Mario Kart*. Recorridos a toda velocidad a través de junglas exuberantes, circuitos que cruzan parques de atracciones y ciudades futuristas... todo ello presentado con unos detalles

Cara y Cruz

Cara
■ Buenos gráficos
■ Variedad de pistas
■ Personajes originales

Cruz
■ Conducción poco sutil
■ Casi todo esto ya lo vimos en... ¿cómo se llamaba aquel juego?





fantásticos. En los recorridos del parque de atracciones podrás encontrar de todo.

Lo siguiente que atraerá tu atención es el volante de tu kart. Sencillamente, cualquiera podría pensar que no tiene volante. El tipo de manejo sencillo y preciso de *Mario Kart*, que te permite realizar giros bruscos para esquivar los obstáculos y trazar líneas perfectas, no lo encontrarás aquí. En lugar de ello, los creadores de *Speed Freaks* parecen haber hecho el juego de forma que el tiempo que transcurre desde el momento en que pulsas los joysticks y el instante en que tu coche cambia de dirección no sea superior a tres segundos. Incluso después de un par de días de prácticas, tu kart correrá en zigzag por la pista como si fuera pilotado por un nervioso niño de cinco años, y añorarás la gracia con la que se mueven los coches de *Driver*.



¿Mujer al volante? Mucho peor: un peligrosísimo conductor invisible.







Los personajes de *Speed Freaks* son extravagantes, coloristas y personales. Se ha intentado imitar el encanto natural de la familia Nintendo, pero ¿alguien se acuerda del nombre de esa tía rara del pelo azul?

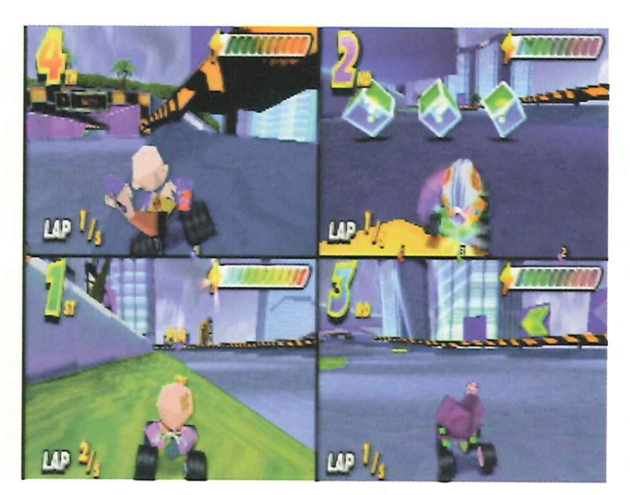
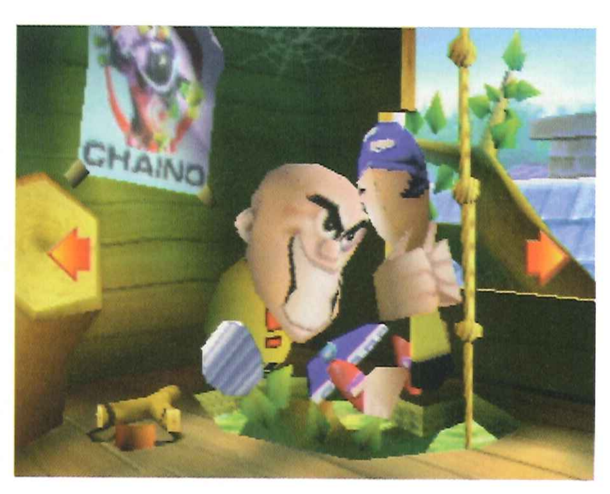
Puede ocurrir que en un determinado momento tu kart explote y tú no tengas ni idea del porqué. *Speed Freaks* imita el sistema de armas de *Mario Kart* casi con todo detalle. Misiles, granadas de manos, súper poderes: todo el material que puedes encontrar en *Mario Kart;* pero lo que hace especial a las armas que aparecen en el juego de Nintendo es que puedes ver qué están preparando los otros rivales antes de que se choquen contra ti. Verás venir a Luigi, que aparece por un lado con su coche con tres cascos rojos y una demoníaca sonrisa de satisfacción en su cara y piensas: ¡Caramba! Hubiera sido mejor que me siguiera de cerca un casco protector verde. O verás a Kong por delante remolcando una banana arrojadiza, sinónimo de peligro difícil de evitar, pero evitable. Esto no ocurre en *Speed Freaks*. Una roca aparece de la nada y te hará salir de la carretera, y no podrás hacer nada para evitarlo.

UN MISIL APARECE DE LA NADA Y TU VUELAS POR LOS AIRES, SIN QUE SE TE DE LA OPORTUNIDAD DE IMPEDIRLO

¿Qué hay sobre el modo multijugador? El *Mario Kart* de 4 jugadores sigue encontrándose entre los videojuegos para cuatro jugadores más divertidos del momento. Así que aquí, seguramente *Speed Freaks* no puede fallar.

Bueno, necesitarás un multi-mando para poder jugar con cuatro personas, por supuesto, así que la mayoría de gente estará limitada a dos. Pero esto no es el fin del mundo. Después de todo, cuando sólo están jugando dos a *Mario Kart*, Nintendo asegura que haya seis corredores más









■ **Es reconfortante jugar solo, mucho mejor jugar con alguien más, pero resulta una verdadera orgía de diversión jugar con cuatro personas.**

compitiendo contra ti. Sin embargo, los creadores de *Sped Freaks* han pensado que es más divertido que haya sólo dos jugadores corriendo por pistas vacías. Quizás a ti también te lo parezca.

Por otro lado, *Speed Freaks* se acerca mucho al modelo *Mario Kart 64*. La carrera en la playa, el botón de maniobras para realizar giros más cerrados, el turbo-start si pisas el acelerador en el momento preciso, la cámara que te graba a ti por todo el circuito después de que hayas cruzado la línea de meta mientras suena una alegre cancioncilla; todo esto lo podrás encontrar en el juego, pero por alguna razón desconocida no parece tan bueno.

De todas formas, dispones de un genial sistema de iconos luminosos para hacer aumentar la barra de velocidad. Pulsa R2 y conseguirás una potencia extra de velocidad. Así está bien, si no, resultaría totalmente desconocido para jugadores del original *Super Mario Kart* en el SNES. También podrás competir contra un personaje principal si logras conseguir las 4 copas. Lo que está muy bien y extrañamente reconfortante para alguien que ha tenido el *Diddy Kong Racing* para su N64.

Los mismos personajes están presentados de forma extraordinaria. Hay seis, incluido Buster el matón, Mónica la chica descarada y Montgomery "Monty" Carlo el corredor profesional. Todos son buenos personajes, y bastante más ligeros que los de *Diddy Kong Racing. También han sido diseñados con un aspecto fantasmagórico, con cabezas, cuerpos manos y pies, pero sin miembros que los unan. Brillantemente inventivo, a no ser que hayas visto el mismo truco en Tronic Trouble.*

Tarde o temprano, en el cementerio de los videojuegos sólo quedarán en pie unas cuantas lápidas. Super Mario 64, Resident Evil, Gran Turismo, Zelda, Metal Gear Solid... esos seán los juegos que añoraremos y que tendrán un rincón preferente en nuestro álbum de recuerdos. Y nadie recordará los incontables Crocs, las innumerables Nightmare Creatures y los multitudinarios Grand Tourings que fueron pisando los talones al precedente casi como esclavos.

Speed Freaks es un juego bonito, a ratos incluso divertido, pero no deja de ser un Croc. Y ése es un detalle que debemos tener en cuenta. ★★★



■ **¿Cabreados?**

O si no...

Micro Machines 3
Codemasters ★★★★★
Más barato, mucho más divertido, con más encanto... Tú mismo.

Gran Turismo
Sony ★★★★★
Sony puede patinar de vez en cuando, pero siempre tendrá en su palmarés juegos tan inolvidables como éste.



■ **Ponte unas gafas de sol si eres sensible a los colores brillantes.**

NÚMERO 34 YA A LA VENTA



HORIZONTES LEJANOS

UNA SECUELA CON ORDEN DE ARRESTO


Cara y Cruz

Cara
- Nuevos vehículos y armas.
- Aprendizaje rápido.
- Un montón de misiones.

Cruz
- Falta de profundidad.
- Esto ya lo he visto.
- ¿Qué pinta esta misión aquí?





■ Los nuevos vehículos mejoran la jugabilidad.

G-Police 2: Weapons of Justice

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Psygnosis** ■ Precio: **8.490 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **memory card, compatible con Dual Shock**

El híbrido entre simulador y juego de mamporros de Psygnosis retorna con elementos añadidos y, aunque parezca mentira, elementos eliminados. Todavía sigue siendo el mejor.

Ahora que a *G-Police* le han dado la jubilación anticipada y la compañía le ha obsequiado con un reloj de bolsillo láser y una placa de platino como recompensa por su servicios al cuerpo y como celebración del trabajo bien hecho, una nueva generación de policías espaciales comienza a patrullar las colonias de la Tierra del futuro. Su misión es enderezar los desaguisados provocados por el malvado Sindicato y sus viciosos planes.

G-Police 2 es, básicamente, un vuelo futurista con bonitos paisajes y unos cuantos tiritos. Con sus premisas y su configuración prácticamente calcadas a las del primer juego, no podemos hablar exactamente de originalidad, pero lo que hace lo hace muy bien, manteniendo un excelente equilibrio entre uso del pulgar y uso del cerebro. Siempre partiendo del original, pero sólo aprovechando lo bueno. Sabia decisión. De cualquier modo, y aunque hasta aquí no lo parezca, esto no es una simple copia. Como dijo Vincent Vega en *Pulp Fiction*, son los pequeños detalles los que nos permiten ver la diferencia entre las cosas. En este caso, detalles como el no tener que pasar un largo periodo de aprendizaje, ya que se incluye el vuelo controlado (con visión desde dentro de la cabina), lo cual te permite caer siempre de pie e irte acostumbrando sin sufrir mientras ganas práctica en el juego. El cual se reduce básicamente a buscar y destruir.

Como en la mayoría de estos casos, es la confección de nuevos aparatos lo que mejora la jugabilidad. En este caso, se trata del bipedal Raptor y el Rhino, los cuales te alegran la vida del mismo modo que Corsair o Havoc en los juegos de peleas. Además, ambos son realmente geniales en el manejo y en el diseño, gracias a un sistema de control que ha mejorado una barbaridad.

En lo que a gráficos se refiere, *G-Police 2* se gradúa con honores. Se han cuidado todos los detalles, desde las pantallas de menú hasta los efectos del juego. Además, en esta nueva versión te será mucho más fácil encontrar nuevas naves.

G-Police 2 es, simplemente, una entretenida revisión del original, algo así como lo que es *La Amenaza Fantasma* a *La Guerra De Las Galaxias*. Y esto no es nada malo, considerando que el primer juego ya era bueno de por sí. Aquí Psygnosis ha hecho un trabajo rápido, pulido y correcto. Simplemente calidad, poco más que decir. ★★★★

O si no...

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis 
Con clase, disparando en el espacio.

WipEout 2097
Psygnosis ★★★★★
Insuperable. Al menos hasta ahora, porque Wipeout 3 ya casi está listo.

■ **Parece ED 209. Y sólo es un pelín menos agresivo.**







■ **Esta sabia amalgama de *Blade Runner* y *Alien* vuelve a funcionar.**



■ El aeromodelista novato se verá sometido a terribles sesiones de escarnio a cargo del comentarista.









■ ...y sufre.

RADIOHEAD

TOMA EL CONTROL DE LOS CIELOS

RC Stuntcoper

Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Shiny** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **tarjeta de memoria, analógico, compatible con Dual Shock**

Shiny desempolva su viejo lema de "no hace falta estar loco para trabajar aquí..." con un juego de helicópteros. Bueno, helicópteros por control remoto.

Cuando la mayoría de juegos vienen cargados de armas y ruido, como si de una recreación de *Apocalipsis Now* se tratara, Shiny no se complica la vida y se dedica a recrear un hobby para cuarentones con demasiado dinero y demasiado tiempo libre (porque aún viven en casa de sus padres, claro). El juego, como ya supondrás, es muy Shiny -no olvidemos que éstos son los responsables de *Earthworm Jim* y del próximo *Messiah*, un juego deángeles, prostitutas y chulos-.

RC Stuntcopter es tan difícil como realmente supones que debe ser manejar un helicóptero en miniatura que vale lo que tu padre cobra en un año. El diseño aquí es bastante estilo dibujo animado, pero los movimientos son tan fieles que parecen haber sido diseñados por un catedrático de física aplicada. Para el sistema de control, los de Shiny han optado por convertir el Dual Shocker en una reproducción exacta del mando a distancia que llevan todos esos empleados de banca el domingo por la mañana en el parque. La mano izquierda controla el ascenso y el descenso, mientras que la derecha sirve para girar.

Ay, si fuese tan fácil como suena. Incluso tras una serie de misiones de aprendizaje en las que se te enseña lo más básico, tendrás que faltar varios días al trabajo para poder emular mínimamente a esos profesionales del parque.

De hecho, el placer que puedas extraer del juego depende de tu determinación y de tu paciencia con los controles. Cada nivel está dividido en cinco disciplinas (descenso, slálom, carrera, aterrizaje, vuelo entre objetivos y, sí, disparar), todos poniendo un gran énfasis en tus capacidades de pilotaje. Una vez tras otra, fracasarás en tu intento de conseguir suficientes puntos para pasar al siguiente nivel, ya que vuelas muy lento, o nunca aterrizas donde debes o -y esto da un poco de vergüenza- te quedas en medio del escenario dando vueltas sin saber qué hacer. Y para acabar de arreglarlo, como si no te sintieses ya suficientemente inútil, el comentarista americano se cebará contigo de tal forma que si no fuera porque es sólo una voz en un CD le sacarías fuera para patearle la cabeza.

Eso sí, conviértete en un maestro del doble control y verás cuánta es la satisfacción y cuánto el orgullo que te produce *RC*. Pocas cosas te acercan tanto a la plenitud como dominar de una vez por todas este endemoniado juego. Aunque, pasado este momento de éxtasis, no tardarás en darte cuenta de que poco más puedes hacer con este simulador de baratijas movidas por hélice. Esto no es *Pilotwings*, el maravilloso juego de Nintendo, y si tienes claro esto desde un buen principio te ahorrarás la decepción de descubrirlo por ti mismo.

Finalmente, cabe decir que este juego no se parece en anda a lo que hayas podido jugar antes en la Playstation , lo que ya es algo. Sólo por esto ya vale la pena echarle un vistazo. ★★★

O si no...

Firestorm Thunderhawk — Core ★★★ — Primitivo, pero jugable. Y brutal.

Ace Combat 2 — Namco ★★★ — No es feo, se dispara. Y poco más.

Cara y Cruz

Cara
- Es único
- Dominar los controles te da una satisfacción inconmensurable
- Es incluso bonito

Cruz
- El comentarista es un idiota
- Demasiado difícil en el inicio
- Atracción limitada



■ Vuela con nosotros...



■ ¿Dónde se ha metido tu conductor? Busca bajo la nieve.













SLED STORM

UN JUEGO REFRESCANTE

Sled Storm

■ Editor: **Electronic Arts** ■ Desarrollador: **Electronic Arts**
■ Precio: **Sí** ■ Disponible: **7.990 pesetas**
■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Tarjeta de Memoria, compatible con Dual Shock y mando analógico, compatible con MultiTap.**

No es sólo un juego de carreras. Ni siquiera se conforma con ser un juego de carreras de motos. ¡Es un juego de carreras de motos de nieve!

En vista de lo saturado que está el mundo PlayStation de juegos de carreras (de coches, al menos), los chicos de EA decidieron hacer algo diferente. Ni carreras de motos —los pocos juegos de este tipo que han aparecido hasta ahora para PlayStation son bastante malos—, ni carreras futuristas —los tres *WipEout* son insuperables—, ni carreras acuáticas —*Jet Moto, Rapid Racer* y compañía son aburridísimos—: ¡carreras de motos de nieve! Eso es innovar, ¿eh?

Lo malo de tanta innovación es que las carreras de motos de nieve no ofrecen las mismas posibilidades que las de coches. Los principales atractivos de juegos como *Colin McRae* o *V-Rally* vienen dados por las características de los vehículos de cuatro ruedas: el uso del freno de mano para derrapar; la variedad de tipos de terreno y su influencia en la conducción y la respuesta del coche; los boxes, los accidentes, los desperfectos, las averías... Las motos de nieve no tienen freno de mano, y ni siquiera el freno normal funciona de una forma tan notable como lo hace en un coche. Sí, hay algunas superficies de terreno diferentes: nieve dura, nieve blanda, hielo... Pero no son *muy* diferentes. Sobre hielo, las motos resbalan más; sobre nieve dura, la adherencia es óptima; y sobre nieve blanda, apenas puedes avanzar porque tu vehículo se hunde un poco.

No obstante, para contrarrestar la falta de atractivos automovilísticos, los muchachos de Electronic Arts han utilizado otros elementos: las acrobacias, al más puro estilo *Cool Boarders*; los saltos, como los de *DD2*; los atajos y las rutas alternativas, como en *San Francisco Rush*... ¿Y qué queda al final? Una cosa de lo más original. Un juego de carreras con unos gráficos de miedo que funcionan de maravilla en alta resolución, con circuitos bastante grandes que contienen infinidad de rutas secretas, atajos y bifurcaciones; muchos peligros, muchas aventuras, muchas posibilidades y, en general, mucha diversión.

Desde el principio tienes acceso a ocho circuitos distintos, aunque hay ocho más secretos. La mitad son circuitos cerrados, similares a los que encontrarías en un juego de carreras convencional, y la otra mitad son escenarios abiertos en los que hay un camino a seguir pero que te permiten ir por donde quieras. En los cerrados, lo mejor para hacer puntos, además de ganar la carrera, es ejecutar acrobacias en los saltos. Y en los circuitos abiertos, además de hacer alguna acrobacia, puedes destrozar elementos del escenario para obtener puntos (vallas de madera, carteles, paredes de hielo) y atropellar a los gráciles animalillos que pasean felices por el entorno. Ya, es verdad, la idea es un poco bestia, pero divertida...

Siempre compites contra otros tres oponentes. Sí, son pocos, pero es que cada moto está compuesta por un montón de polígonos, al igual que sus pilotos, y eso requiere mucha potencia por parte de la consola. Eso sí: el resultado son unas motos y unos corredores casi reales. Además, siempre tienes la sensación de que la moto es un elemento y su piloto otro muy diferente. En los baches, saltos, caídas y demás, la moto se mueve independientemente de su piloto. El conductor puede mirar a un lado o hacia atrás para gritar a otro, estirarse para saltar, encogerse para no caer en las cuestas... Los personajes parecen realmente vivos.

Otra buena noticia es el modo multijugador, en el que, con la ayuda de un MultiTap, podrás jugar con otros tres amiguetes gracias a una brillante opción de pantalla partida. La pérdida de cuadros por segundo es mínima (siempre más que suficiente, no temas), la suavidad de los gráficos es enorme y el aspecto de todo es prácticamente el mismo. Sólo desaparece la nieve que cae, y la resolución también es menor pero no lo notarás debido al tamaño de cada cuadrante de la pantalla. Un excelente modo multijugador.

Sled Storm es un juegazo. No es tan largo ni tiene tanta acción como los actuales reyes de las carreras, le falta algo de *vidilla*, pero en cualquier caso es una pasada. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Gráficos fabulosos
■ Una suavidad increíble
■ ¡Modo para cuatro jugadores!

Cruz
■ El control es algo simple
■ No engancha como lo haría un buen juego de coches...



O si no...

Cool Boarders 2
★★★★
Divertido, aunque con tablas de madera en lugar de motos. No tan suave como Sled Storm en cuanto a gráficos y control.

Cool Boarders 3
★★★
Mamporros a lomos de un pedazo de madera y gráficos en alta resolución. Aun así, no tan divertido como su predecesor.



■ Puedes modificar el clima desde el menú de opciones de carrera.



■ Acumula puntos destrozando las señalizaciones.

■ La carrera va a comenzar, qué nervios.



■ Es de mala educación hacer gestos obscenos mientras se conduce.



BIEN ENGRASADO

PERO ¿ESTÁS PREPARADO PARA DARTE UNA VUELTA?







■ Si por lo menos estas super motos se comportaran como potentes bestias.



■ **Si eliges un cambio de marchas automático todo será mucho más fácil.**

Castrol Honda Superbike Racing

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Interactive Entertainment** ■ Precio: **8.990 pesetas.** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **análogo compatible, Dual-Shock compatible, tarjeta de memoria.**

Crepitar de cuero, humear de tubos de escape, cremalleras inverosímiles, de las que nunca encuentras cuando el lavabo está abarrotado de gente... Si todo esto te resulta familiar, tal vez este sea tu juego.

Simplificando mucho, hay dos formas de enfocar un juego de motos. O bien lo conviertes en un cachondeo todoterreno estilo arcadey te dedicas a estamparte contra los árboles y saltar por encima de los obstáculos o te la tomas extremadamente en serio. Por suerte, *Castrol Honda Superbike Racing*ha optado por la seriedad y el rigor. Pero no des las gracias aún. Estes es un juego rico en claros y oscuros y, además, tan simple que se llama como la marca de combustible que lo espòonsoriza.

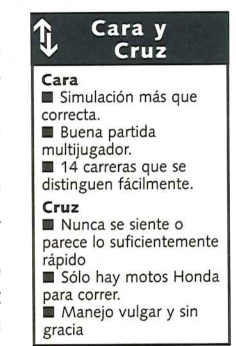
Un simple vistazo a las posiciones de salida te mostrará que esta *Honda Superbike* no tiene mucho de competición. Si hablamos de simuladores de cuatro ruedas, necesitarás una estantería del tamaño del continente asiático para acumular todo el material disponible en el mercado. Pero en materia de dos ruedas, la competencia es mucho más escasa. En realidad, se reduce a *Moto Racer* y *Moto Racer 2*. Y como ambos juegos no son más que una nostálgica revisitación de las recreativas de los 80, lo cierto es que *Honda Superbike* lo tenía todo a su favor para marcar diferencias. Tiene una licencia, dos corredores famosos, un modo de dos jugadores pasable. Vamos, un seguro ganador. ¿O no?

Desgraciadamente, parece que le falta algo. Para que un juego de carreras de motos funcione realmente tiene que hacerte creer que tienes una bestia indomable entre las piernas, hacerte sentir excitación, poderío. Que el nivel de dificultad sea más bien bajo ayuda a introducirse fácilmente en el juego. Pero no es suficiente. A diferencia de los juegos como *Formula 1'97 o Gran Turismo*, no hay un mínimo atisbo de los gráficos perfectos que hacen estremecerte cuando la carrocería acaba abollada, tampoco se encuentra la sutileza del manejo que te hace sentir que los errores son por tu culpa y no un castigo por parte injusto por no haber participado en aburridas etapas de práctica. Como simulador resulta aceptable, pero apenas presenta alicientes a aquellos que no son seguidores habituales del deporte de las dos ruedas. *Honda Superbike* está bien, es un juego competente, pero ¿hace correr a tu corazón como un super deslizante turismo Lizard? ¿Puede igualar la agresividad que presenta un Dodge Viper sobre la carretera? ¿Qué hay de la velocidad extrema de un coche de Fórmula 1? No, definitivamente no te acerca a ninguna de estas singulares sensaciones, y tal vez sea ésta la sutil pero infranqueable barrera que separa un juego decente de uno extraordinario. ★★★



Moto Racer 2
EA ★★
Una nadería estilo arcade sin más alicientes que la posibilidad de conducir en los alrededores de la Gran Muralla china.

Road Rash
EA ★★
Definitivamente, las motos no tienen demasiada suerte en sus conversiones a consola. Esta se deja jugar, sin más.



Cara y Cruz

Cara
■ Simulación más que correcta.
■ Buena partida multijugador.
■ 14 carreras que se distinguen fácilmente.

Cruz
■ Nunca se siente o parece lo suficientemente rápido
■ Sólo hay motos Honda para correr.
■ Manejo vulgar y sin gracia


■ **Los gráficos no es que sean impresentables, pero dejan bastante que desear.**

AJEDREZ MAGISTRAL

CUÁDRATE ANTE EL REY DE LOS JUEGOS



■ *Chessmaster 2* es la secuela de uno de los programas de ajedrez más vendidos de la historia.



■ ¿Aquel juego odioso al que no consigues ganar nunca o un entretenimiento delicioso que te trae muy buenos recuerdos?

Chessmaster 2

■ Editor: **Proein** ■ Desarrollador: **Starsphere Interactive** ■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **2** ■ Requiere: **tarjeta de memoria**

¿Así que te parecemos un puñado de cretinos que juegan a embrutecedora bazofia tipo beat'em up o simuladores de asesinatos en serie? Te equivocas chaval, nosotros también somos gente de gustos elevados, incluso iríamos a ver ópera si rebajasen el precio de las entradas. Para demostrarlo, hemos querido apostar por la nueva versión digitalizada del más antiguo y señorial de los juegos. Íbamos a dedicarle una nota a pie de página pero (¡qué demonios¡) creemos en este juego. Es más, apostamos por él. Aquí lo tienes, en la sección de novedades y a toda página.

El ajedrez es uno de esos juegos a los que aprendes a jugar cuando eres un crío. Juegas normalmente con tu padre, que te destroza sin piedad, y tras una serie de experiencias frustrantes decides no volver a jugar nunca más. Es demasiado complejo.

El ajedrez electrónico no es muy diferente. En vez de ser el senil cerebro de tu procreador el que te castiga sin piedad, aquí son el filósofo del ajedrez Chessmaster y sus 95 colegas -entre los que se incluyen Nigel Short y Gary Kasparov- los que se empeñan en demostrarte lo poco o nada que has progresado en los últimos diez años.

Pero no deseperes, el acceso a la esfera de la alta cultura exige sacrificios como éste. Al final habrá valido la pena. Al menos podrás decirle al cretino aquel (¡envidioso¡) que definió la PlayStation como la más submental de las consolas que en territorio PSX tenemos juegos cerebrales que exigen un sostenido esfuerzo de aprendizaje. Apúntate la frase, si la dices tal cual conseguirás impresionar a más de uno. Es casi un conjuro que ponemos amablemente a tu disposición.

Pero vayamos al grano: ¿Qué aporta la versión digital de Starsphere al juego milenario por excelencia? Todo lo que se requiere para jugar a ajedrez está aquí: diferentes tipos de tableros, piezas de coleccionista y exteriores exóticos. Una partida de ajedrez normal con dos jugadores con una PlayStation por medio tiene un no se qué de ironía gloriosa. Seguro que es la metáfora de algo.

Y si esto fuera poco, también te puedes medir con los grandes maestros, aunque esto no es demasiado recomendable. A menos que seas todo un campeón, no vale la pena. De cualquier modo, el juego te ofrece la posibilidad de jugar con una serie de contrincantes que seguramente se ajustarán en mayor medida a tu nivel. Estos jugadores tienen sus propios ránkings y algunos de ellos tienen tanto talento para el juego como tu hermana pequeña. Lo cual es bueno, muy bueno. Cuanto más bajo es su ránking mayores son tus posibilidades de victoria (lógico). A medida que vas consiguiendo puntos en las partidas en ránkings simulados se va incrementando la calidad de tus oponentes. Algunos de ellos llegan a ser de gran talla, pero lo que más atrae de *Chessmaster 2*es comprobar que no todo el mundo juega mejor que tú. Ver cómo tus rivales guiados por la PSX realizan movimientos desastrosos no sólo sirve de consuelo, también contribuye a la sensación de realismo.

Y, bueno, si el ajedrez no es tu especialidad ni tu hobby preferido siempre puedes coger el problema ajedrecístico de *El País* y meterlo en tu Playstation para que *Chessmaster 2* te lo solucione.O dedícate a comprar prensa especializada y participa en sus concursos. Es una forma como otra cualquiera de amortizar el juego. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Es ajedrez, aquel apasionante juego que descubriste en la escuela
■ Te permite ir progresando a tu propio ritmo
■ La presentación es muy correcta

Cruz
■ Es ajedrez, aquel soberano tostón al que no has conseguido ganar nunca
■ Las piezas no se bombardean, no utilizan conjuros. Ni siquiera hay combos o power-ups de destrucción inmediata.



Tekken 3
Sony ★★★★★
Un poco menos cerebral que el ajedrez, pero bastante divertido. ¿O no?

Evil Zone
Spaco ★★★
En este juego sí que hay combos, conjuros y destrucción masiva. ¡Uff, menos mal¡



■ El juego incluye una curva de dificultad y progreso razonable que te permitirá explorar tus límites como ajedrecista.

MÁS KARTS PARA PLAYSTATION



■ Gira tan rápido como puedas para quitarte la TNT de la cabeza antes de que estalle...



■ El botón de salto es imprescindible para jugar a CTR, aun siendo de carreras.

■ Te pasarán muchas cosas similares a ésta.



■ Los menús son enormes mundos en 3-D, como en DDKR.





Crash Team racing

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Naughty Dog** ■ Precio: **8.990 pesetas.** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **Tarjeta de Memoria, compatible con Dual Shock y mando analógico, compatible con MultiTap.**

Si eres usuario de PlayStation y alguna vez has tenido el placer de probar el modo multijugador de Mario Kart 64, habrás sentido una envidia terrible. O, al menos, un deseo incontenible de jugar una partidita más; y luego otra, y otra... En PlayStation no hemos visto demasiados juegos de karts, y la verdad es que ninguno estaba a la altura del cartucho de Nintendo. Ni siquiera del de Rare, Diddy Kong Racing, más largo pero menos jugable.

Visto *Speed Freaks*, lo cierto es que no podíamos esperar gran cosa cuando Sony nos dijo que tenía pensado editar otro juego de karts. Nos temíamos lo peor, hasta que supimos de qué se trataba: ¡el nuevo trabajo de Naughty Dog, los creadores de *Crash*! La esperanza regresó para iluminar nuestros compungidos corazoncitos...

Ahora que lo tenemos aquí, el suspense y la curiosidad se han disuelto por completo para dar cabida a sensaciones mucho más agradables: diversión, marcha, diversión, velocidad, diversión, variedad, diversión, euforia y... ¿hemos dicho ya «diversión»? Se llama *CTR —Crash Team Racing—*, y es algo así como un «juego de carreras y aventuras», al igual que el célebre *DDKR* de N64. Como en el cartucho de Rare, en *CTR* tienes que superar carreras contra otros personajes (Crash y compañía, no podía ser de otro modo) para acceder a los jefes de cada mundo. Después de superar a un jefe, obtienes una llave que te sirve para abrir otro mundo, y en éste compites en un montón de circuitos con todos los personajes de antes, otra vez, para enfrentarte al siguiente jefe, etc.

Bueno, en realidad la cosa es mucho más variada, porque en los niveles superados siempre quedan pruebas que batir. Cuando has conseguido la copa de oro (ganando a todos tus adversarios en ese circuito), puedes elegir entre dos opciones: Relic Races o CTR Races. Las primeras consisten en superar el circuito en un tiempo limitado, y para conseguirlo necesitas recoger cajas de madera que contienen algunos segundos extra a medida que corres.

Las otras carreras, las CTR, son como las normales, pero en el circuito están escondidas las letras «C-T-R», y debes recogerlas antes de finalizar el recorrido. ¡Te aseguramos que no es nada fácil! Por las Relic Races superadas obtienes cruces, y por las carreras CTR obtienes monedas. Con estas cruces y monedas, más tarde, podrás desbloquear algunos niveles y mundos secretos (casi la mitad del juego, en realidad).

También hay otras carreras, como las carreras de cristales, que se desarrollan en espacios cerrados sin una ruta predeterminada. En estas pruebas debes recoger un determinado número de cristales rosa antes de que el tiempo se acabe, pero ¡resulta casi imposible! Y por supuesto, están los demás modos de juego: Arcade, Single Race y Multijugador.

Ni que decir tiene que, si los modos para un jugador son perfectos, los multijugador son aún mejores. Con un amiguete puedes competir en las carreras Arcade, contra los demás personajes controlados por la CPU (con pantalla partida para dos); y con dos o tres más puedes jugar en los modos para cuatro jugadores, a cuál más divertido. Uno de carreras y otro *deathmatch*, en el que gana el último que queda vivo... ¿No te lo hemos contado? ¡*CTR* está plagado de armas! La mayoría te sonarán si has jugado alguna vez a un juego *Crash*: cajas de TNT y de Nitro, bolas de energía, tubos de ensayo con pociones químicas muy dañinas... Pero otras armas te sorprenderán muy gratamente, como los misiles rastreadores y las bombas rodantes, que nada tienen que envidiar a las maravillas de *Wip3out*.

¿Qué más quieres que te digamos? ¡Es mejor que *Mario Kart*! Con eso está todo dicho. Si eres fan de la serie *Crash*, lo necesitas; si eres fan de *Mario Kart*, lo necesitas; y si no estás en ninguna de esas situaciones, es que no has probado ninguno de los dos, por lo que también lo necesitas. ★★★★★



O si no...

Speed Freaks ★★★
Un paso en falso para Sony, para PlayStation y para el mundo de los videojuegos en general. Lo más divertido que tiene es el libro de instrucciones.

Mario Kart 64 ★★★★★
Casi tan bueno como CTR, aunque menos variado y de otra consola. Pero ¿no estabas buscando una excusa para comprar la N64?

Cara y Cruz

Cara
■ Un montón de tipos de carrera.
■ Variedad y calidad de modos
■ Los modos multijugador justifican sobradamente la compra del juego

Cruz
■ No a todo el mundo le gustan los juegos de Karts...
■ ¡Es condenadamente difícil!



■ **Rompe todas esas cajas para parar el reloj durante unos segundos y ganar algo de tiempo para llegar a la meta.**

DUELO DE TITANES

UN SHOOTER FUERA DE SERIE



■ ¿Lara Croft? Sí, me suena vagamente.

■ En este juego no hay niveles, sólo soberbias muestras de arte virtual.

Unreal Tournament

■ Editor: **Virgin** ■ Desarrollador: **Epic Megagames** ■ Precio: **7.995 pesetas** ■ Disponible**: Sí** ■ Jugadores: **1-16** ■ Requisitos mínimos: **P200, 64 MB de RAM, 516 MB de espacio en disco duro, tarjeta gráfica, tarjeta de sonido** ■ Recomendamos: **PII266, tarjeta acelerador 3D, módem para jugar en Internet**

¿Esperando que venga *Quake III*: Arena a revolucionar de una vez por todas la partida multijugador para PC? Demasiado tarde, *Unreal Tournament* ha llegado un poco antes. Y quien da primero da dos veces.

¿Vaya¡ Los indicios apuntan a que hemos apostado por un caballo perdedor. Todo hijo de vecino sabe que los shoot'em up basan su éxito en dos factores: una partida individual adrenalínica a tope (para entendernos, algo comparable a lo que ofrecía Half Life) y una buena Deathmatch vía Internet o conexión casera. Es el abecé de los shooter, así que ¿Cómo se permite Unreal Tournament el lujo de no tenerlo en cuenta? El énfasis está puesto en la partida solitario contra rivales guiados por el ordenador. Sí, puedes jugar en Internet, pero un simple vistazo da a entender que este juego está concebido para jugar solo. ¿Se han vuelto locos?

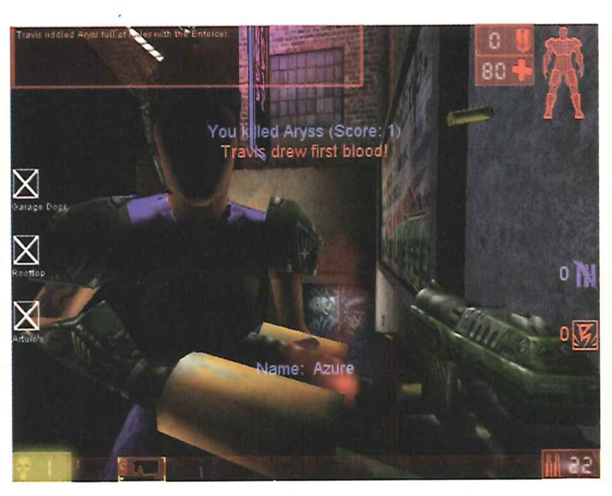
UNREAL TOURNAMENT ES COMO UN BEAT'EM UP CLÁSICO METIDO EN LA PIEL DE UN SHOOTER EN PRIMERA PERSONA.

O tal vez (eso sería estupendo) han prescindido te tópicos, han pensado por sí mismos y están en condiciones de ofrecer algo nuevo y genial. ¿Puede ser eso posible? El caso es que han seguido la misma ruta que Quake III: Arena, ¡y han llegado primero¡ Piénsalo: tiene sentido. Los shoot'em up con mayor esperanza de vida son los que incluyen mejores partidas multijugador. Hay comunidades enteras de adictos a Quake On Line, gente que nunca se cansa de jugar una y otra vez al mismo juego, mientras el Duke Nukem para PC hace tiempo que no es más que un grato recuerdo. Así que los autores de UT han optado por una solución muy razonable: prescindir de la partida individual al uso y reproducir desde el principio lasd emociones del deathmatch múltiple, sólo que contra rivales computerizados cuya IA se incrementa a medida que progresas en el juego.

Si cres que es un burdo truco para ajhorrarse el esfuerzo de diseñar una verdadera aventura, con sus niveles y su progresión argumental, es que todavía no has pillado la idea. Vamos a ver, ¿nunca has jugado a un beat'em up? Pues esto es lo mismo, sólo que también es un shoot'em up en primera persona.

¿Confundido? En el modo Tournament, participas en una serie de partidas contra oponentes cada vez mejores, partiendo de uno o dos ejemplos de estupidez artificial que no pueden tan siquiera disparar en línea recta y siguiendo por







■ **Desde inofensivas pistolas de mano a lanza cohetes, armas de sobra para hacer de este torneo una experiencia inolvidable.**

una completa galería de monstruos cada vez con más estudios y mejor puntería. Es como la progresión de Street Fighter 2. Pero con pistolas. En 3D. Con más personajes y más escenarios.

Y más modos de juego. Porque por emocionante que parezca al principio, el atractivo de una sucesión interminable de deathmatch acaba por decaer tarde o temprano. Pero cuando ese momento llegue, Unreal Tournament te estará esperando. En cuanto ganes unas cuantas partidillas, podrás acceder a juegos nuevos en los que formarás parte de un equipo. Domination te sitúa en el centro de una dura pugna entre dos facciones rivales para conquistar y defender el máximo número posible de bases, Capture the flag es el clásico juego de conquistar la bandera rival y Assault... es una maravilla que exige párrafo aparte.

Assault es un juego ENORME. Es un lucha contra el reloj en la que debes ayudar a tu equipo a conseguir un objetivo determinado, por ejemplo, capturar el tren enemigo. Una vez completada la misión, cambian las tornas. Vuelves a jugar, pero esta vez, tienes que vigilar el tren. Simple, pero efectivo. Domination es uno de aquellos juegos que consisten en ir de un lado para otro liándote a tiros con todo bicho viviente, más o menos como Capture the Flag, pero Assault te ofrece un trabajo serio para llevar a cabo y el reto de hacerlo lo más rápido posible.

Piro si la curva de dificultad de UT te resulta demasiado exigente, siempre puedes recurrir al modo de práctica, que hará de ti un campeón por el sencillo procedimiento de enfrentarte a rivales de un nivel parecido al tuyo y enseñarte a irlos superando poco a poco. Una buena forma de aprenderte los mapas y ensayar tus propias estrategias. Y si nada de esto consigue saciar tu sed, siempre te queda la conexión pura y dura para medir tus fuerzas con oponentes reales.

Resumen: Unreal Tournament es un juego de ensueño y ofrece múltiples vidas a los jugadores de deathmatch primerizos y a los viejos veteranos que sean un poco torpes.

Además, todo está rodeado de unos gráficos que rozan lo mejor de lo mejor en PC, sobre todo si utilizas una tarjeta aceleradora 3D. Echa un vistazo al nivel Galleon, el nivel Assault, el nivel de las dos torres en el espacio trazando una órbita alrededor de un planeta gigantesco.
Fantástico, todo el lote al completo. Unreal Tournament es realmente una obra de arte. ¿Llegará el esperadísimo Quake III: Arena a este nivel? ★★★★★



Cara y Cruz

Cara
- Armas, todas
- Opciones, incluso más
- Muy buenos rivales computerizados

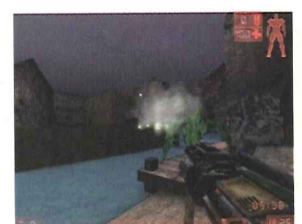
Cruz
- No sirve cualquier PC
- No acepta tarjetas que no sean 3Dfx
- Puede resultar demasiado adictivo

O si no...

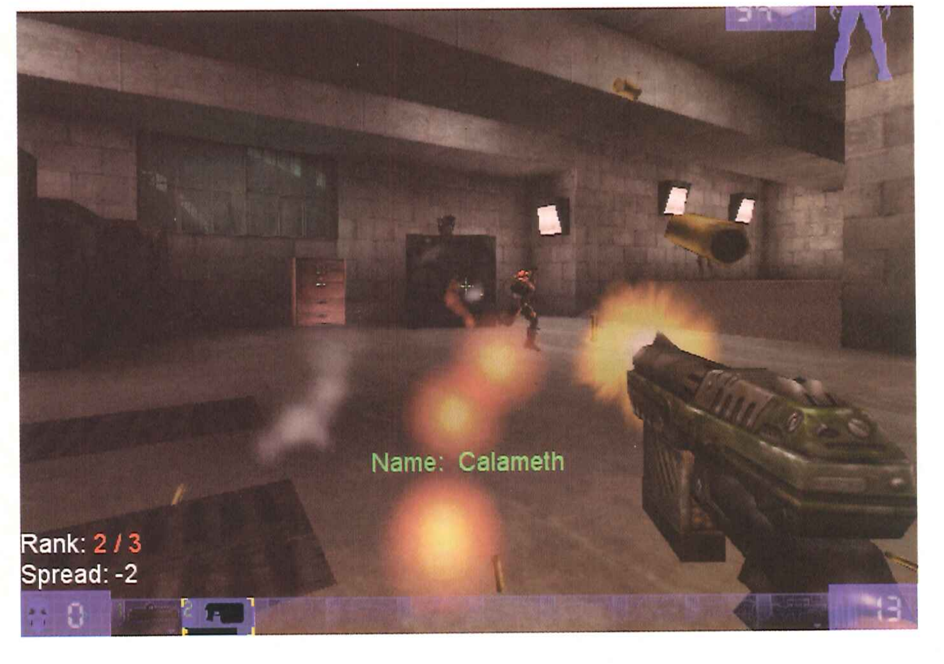
Starsiege Universe
Sierra ★★★★
Otro deathmacht ultracompetitivo

Quake II: Extremities
Activision ★★★★★
El juego que hizo de los shoot'em up subjetivos la octava maravilla.



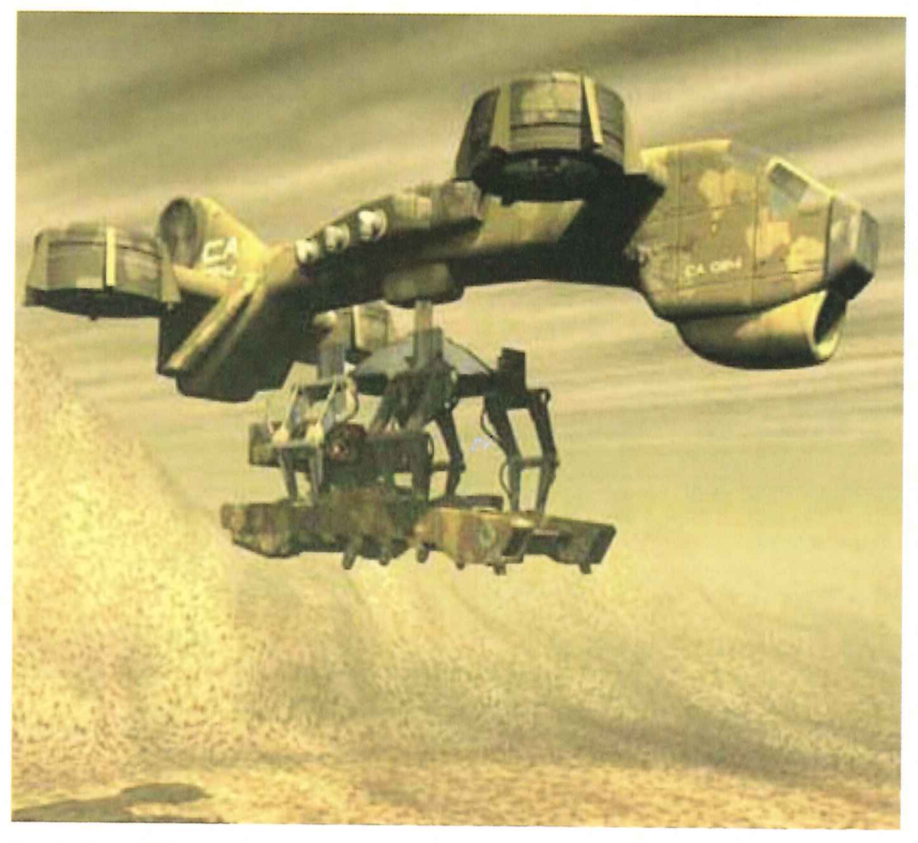


■ **De acuerdo, un deathmatch como éste no es suficiente para ti. Entonces prueba con el amplio surtido de subjuegos alternativos.**

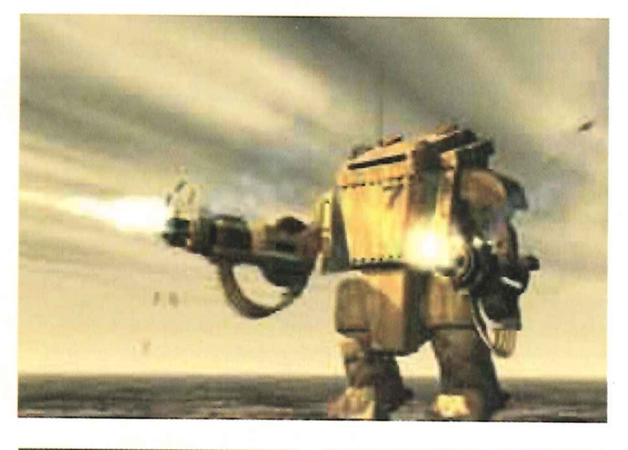


OLA DE FRIO TIBERIANO

UN JUEGO DE ACCIÓN ULTRAREALISTA Y CEREBRAL



■ La inclusión de los Waypoints es de gran ayuda







Commad & Conquer: Tiberian Sun

■ Editor: **EA** ■ Desarrollador: **Westwood Studios** ■ Precio: **7.990 pesetas** ■ Disponible: **sí** ■ Requisitos: **32 MB de RAM, 200 MB de espacio en disco duro, CD-Rom 4x, tarjeta de vídeo** ■ Recomendable: **Intel Pentium II, 64 MB de RAM**

La segunda parte del clásico de la estrategia en tiempo real llega con más misiones, mejores gráficos y... poco más, la verdad.

No se hacen cambios cuando el equipo va ganando. Bajo estas premiosas llega *Tiberian Sun*, la secuela de *Command & Conquer*, tal vez el mejor juego de estrategia a tiempo real jamás concebido.

El general Shepard ha sido transferido al pentágono. Aunque parecía que la herida en la cabeza de Seth era incurable y que, por fin, el mundo estaba a salvo, mágicamente Tiberium ha sido capaz de curarle. El siguiente paso será reunir a sus viejos camaradas y volver a la carga. Juntos maquinan un plan infalible y con él consiguen conquistar la Tierra de nuevo. Bueno, no en su totalidad. La región Antártica es el último bastión. El General Shepard ha reagrupado a su organización de soldados de élite, Bandera Negra, para repeler la agresión. No, no es el inicio del *Episodio 2: La amenaza antártica*. Se trata ni más no menos que del punto de partida de *Tiberian Sun*, la controvertida secuela del clásico *Command & Conquer*. ¿Te suena?

Pronto todo parecerá familiar de nuevo. Como volver a casa por Navidad. Y es que Westwood ha comprendido que el trabajo que su equipo de diseño realizó para *Command & Conquer* era prácticamente insuperable, por lo que decidió dejar las cosas más o menos como estaban. Durante años el resto han seguido los parámetros que marcara ese juego -bueno, no todos, *WarCraft* tal vez sea el único que ha conseguido aportar algo realmente nuevo y que tal vez tenga el poder de abrir nuevos territorios en esta modalidad de juego-. El problema surge cuando uno se ha acostumbrado a jugar a *Red Alert* y a *WarCraft* y ya no se conforma con sucedáneos. Tal vez esperabas que este año Papá Noel no fuese sólo Lara Croft, pero ya se acerca el gordo de la barba, que es el mismo de siempre y encima trae lo mismo de siempre. Factor riesgo en *Tiberian Sun*: 0.

Y sí, es un buen juego. Pero eso es porque el primero era buenísimo. . Es incluso brillante, per porque el anterior era genial. Lo que pasa es que te acostumbras a recibir genialidades de los genios y este juego no es para nada genial. Para empezar, uno de los más "radicales" cambios que encontrarás aquí es que la visión es isométrica, con la cámara colocada en un ángulo de 45 grados en vez de estar directamente sobre la acción. Con esto, el juego gana en campo de visión y así puedes apreciar con mayor detalle el gran trabajo realizado sobre los decorados. Pero, claro, esto no es un museo,

Cara y Cruz

Cara
■ Mejora el realismo de las unidades
■ La visión isométrica
■ El modo de alianzas por Internet

Cruz
■ Poca originalidad
■ No mejora por mucho que juegues



■ La visión isométrica mejora mucho la perspectiva del jugador

aquí no vale sólo con mirar. Algo más habrá que hacer. Bueno, el juego también incluye el botón de waypoint, con el que puedes patrullar algunas áreas de manera automática, ahorrándote muchos engorros. También hay un nuevo sistema de manejo de la cámara a través del teclado, un sistema muy bien resuelto con el que planear sobre el decorado se convierte prácticamente en un juego de niños.

La técnica avanza que es un primor, como suele decir mi abuelo cuando enciende su teléfono móvil tras echar un vistazo a las últimas cotizaciones de Wall Street a través de Internet. *Tiberian Sun*, como la mayoría de las películas del Hollywood moderno, suple su relativa falta de ideas con un gran despliegue técnico. Así pues, utiliza píxeles tridimensionales (voxels) para dar mayor realismo a las unidades y contrata un par de cartógrafos para dar un realismo extremado a montañas, valles y otros accidentes geográficos. Por otra parte, las escenas cinematográficas están conseguidísimas, combinando a la perfección efectos con acción real.

El juego también llega con una versión para hasta ocho jugadores. Los mapas para estas versiones son espectaculares. También te permiten manipular una serie de ítems del juego, así como jugar online a través de la web de Westwood en Internet. Aquí, todo irá un poco más lento, pero existe la posibilidad de crear alianzas entre los jugadores y, lo mejor, de deshacerte de alguno que te esté tocando las narices. Confidencialmente, no sería injusto decir que la partida on line que ofrece *TS* es un claro paso atrás con respecto a *Red Alert* y *WarCraft*.

En fin, parace que Westwood han confiado demasiado en el impacto provocado por *Command & Conquer*. Parece que han obviado el hecho de que durante estos



años han aparecido otros juegos que, si bien solían partir de las revolucionarias premisas de *C&C*, han conseguido atraer al público con propuestas innovadoras. Es como si tu novia te dejara y te llamara al cabo de tres años para decirte que quiere volver. Venga, mujer, que no me he pasado todo este tiempo en casa viendo *Impacto TV*. Pues lo mismo aquí. Unas cuantas mejoras en la perspectiva y un nuevo y variado repertorio de misiones no parecen suficiente para marcar un nuevo hito.Y sí, es digna de elogio su voluntad de centrarse en mejorar el sistema de juego olvidando una innecesaria sofisticación del apartado gráfico. El problema es que *Tiberian Sun* no mejora a medida que te familiarizas con él. A diferencia de *StarCraft*, por ejemplo, un juego algo difícil de iniciar, pero cuyos defectos van menguando a medida que juegas, esta secuela es monolítica. Y sí, hay cosas que más vale la pena no cambiar hasta que se rompen, pero es que la gente acostumbra a cambiar de coche antes de que el viejo vehículo suspenda la ITV. ★★★★

O si no...

Star Craft
Blizzard ★★★★
Recurrente, pero cuando hablamos de un juego que aspira a ser grande no tenemos más remedio que compararlo con el mejor.

Delta Force
Erbe ★★★★
Hemos vuelto a jugar y le seguimos encontrando su gracia. No está mal, teniendo en cuenta los meses que han pasado.







■ Todo esto creo que ya lo he visto antes en algún sitio

CONQUISTA EL MUNDO...

...O SUCUMBE CON HONOR



■ No bebas en el oasis. Podría estar lleno de residuos tóxicos.



■ Los edificios pueden llegar a ser imponentes. Prueba de recaudar oro con el turismo.

Age of Empires II

■ Editor: **Microsoft** ■ Desarrollador: **Emsenble Studios** ■ Jugadores: **1- 8** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Noviembre** ■ Requisitos:

■ Con el editor de escenarios puedes construir paisajes surrealistas con los que alargar la vida del juego.



***Age of Empires* fue uno de los mejores juegos del 97. Debido a la buena aceptación no tardó en aparecer una secuela que abarcaba la época de la Roma Imperial. Ahora, Emsenble da un paso adelante y pasa a recrear el medioevo. En esta nueva versión encontrarás a personajes célebres como Saladino, Genghis Khan o a la combustible Juana de Arco.**

Este periodo esta dividido en cuatro edades que, para no perder la costumbre, permiten acceder a nuevas tecnologías, edificios, unidades, etc., a medida que avanzas en ellas. Los imperios que toman parte en la refriega son en total 13. Con ellas podrás jugar a distintas modalidades de juego, tanto individuales como colectivas, extremadamente personalizables. Hay que destacar la inclusión de la denominada Regicidio. Este tipo de partida consiste en la persecución y defenestración del rey rival. Algo parecido a las partidas de ajedrez pero en tiempo real y a lo bruto. Este modo de juego está disponible tanto para partidas individuales como colectivas.

La extracción de recursos sigue siendo lo que a la postre te permite crear tu Imperio. El cambio de ambientación ha provocado que la obtención de piedras tenga mayor importancia. No olvidemos que, en este periodo, debes construir castillos con los que proteger a tus vasallos y a los bufones. Para la obtención de alimentos, ahora puedes crear muelles y emplear pesqueros. Pero la manera más rápida de obtener alimentos es mediante el sacrificio de ovejas. Emsenble ha tenido la genial idea de esparcirlas por el escenario. Cuando las localizas, pasas a tener el control de las mismas y puedes llevarlas a tu poblado. Pero como en ningún caso dejan de ser ovejas, si durante el trayecto topan con alguna unidad de otra civilización, olvídate de que lleguen a tu poblado. El Mercado también ha sufrido transformaciones para mejorar su papel en el juego. Puedes crear líneas comerciales entre tu aliados o las civilizaciones neutrales con el fin de intercambiar recursos.

Age of Empires II esta lleno de novedades que mejoran y facilitan el juego. La inclusión de un tutorial incluido en una mini- campaña, suaviza la curva de aprendizaje para aquellos que no han tenido la oportunidad de jugar a versiones anteriores. La interfaz permite el fácil acceso a todos los datos concernientes a la partida que se desarrolla y a ayudas on-line. Además, se han automatizado algunas tareas para que el jugador pueda olvidarse temporalmente de ellas y no tener que estar pendiente de lo que hace cada unidad. Se pueden crear formaciones de ataque, en las que todas las unidades avanzan a la velocidad de la más lenta, o asignar tareas de escolta y vigilancia. Si en versiones anteriores existía el problema de que algunas unidades quedaban ocultas por los edificios o la orografía del terreno, en esta nueva entrega, verás su silueta en la pantalla. Ante la vorágine de juegos en 3D, Emsenble Studios ha optado por mantener la misma vista 2D de sus predecesores aumentando los detalles de escenarios y unidades. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
■ Extraordinaria interfaz
■ Modos de juego muy variados y personalizables
■ Mejor diseño de niveles que en el original

Cruz
■ El paso del tiempo ha provocado que la fórmula de *Ages of Empire* ya no parezca tan innovadora

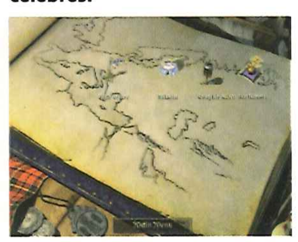
O si no...

Caesar III
Havas ★★★★
Con dos modos de juego, uno estilo Sim City y otro basado en un sistema de campañas.

Populous: The Beginning
EA ★★★★
Uno de tantos juegos que te proporcionan la reconfortante sensación de crear algo nuevo de la nada. Y éste además es bueno.



■ Construir rápido y proteger tu territorio es básico para salir airoso de la partida.



■ En las campañas encontrarás personajes célebres.

LA VIDA MATA

UN JUEGO DE ACCIÓN ULTRAREALISTA Y CEREBRAL

Rainbow Six: Rogue Spear

■ Editor: **Proein**
■ Desarrollador: **Red Storm Entertaintment**
■ Precio: **7.995 pesetas**
■ Disponible: **finales de Octubre**
■ Jugadores: **1-16**
■ Requisitos mínimos: **Pentium 233 con tarjeta acelereradora de 3D, 32 MB de RAM, 200 MB de espacio en disco duro, tarjeta de vídeo**
■ Recomendamos: **Pentium II 400, 128 MB de RAM, 500 MB de espacio en disco duro**

¿Robespierre? Vaya, debe ser una aventura gráfica sobre la Revolución Francesa. Estupendo, guillotinaremos mariantonietas y rebautizaremos los meses. ¿Cómo? ¿Que se llama Rogue Spear? ¿Y que es la secuela de Rainbow Six? Cuádrense señores, que esto van en serio. A partir de ahora, respeto.

Este juego será revolucionario, pero si algo seguro que no es es afrancesado. *Raibow Six* es el juego que nos robó el corazón por sorpresa el año pasado. Ahora le ha llegado el momento de convertirse al culto de la consola, pero Red Storm ha tenido el detalle de no olvidar a su público natural, los usuarios de PC, y sacar al mercado una segunda parte mucho antes de lo esperado. *Rogue Spear* viene avalado por el premio a la mejor partida múltiple del año según el jurado de la ECTS, y eso es mucho. Pero no hay mejor medalla que la que da el tiempo, y este juego empieza ahora una carrera que, como mínimo, debe llevarle un peldaño más arriba de donde llegó su genial predecesor.

El principal atractivo de *Rainbow Six* es que era el más cerebral y razonable de los juegos de acción. Nada de armamento todopoderoso y munición ilimitada para avanzar mostrando el pecho hasta que te lo perforen, RS se rige por la sensata fórmula "un disparo, un muerto". Eso vale tanto para ti como para tus rivales, así que la única garantía de éxito es utilizar ese gelatinoso órgano que tienes detrás del hueso frontal.

Veamos qué ha sido capaz de hacer *Rogue Spear* en apenas un año de desarrollo. ¿Una verdadera secuela o apenas un refrito con unas cuantas misiones nuevas? Porque el encanto de *Rainbow Six* estaba, además de en su acertado sistema de juego, en una sólida línea argumental basada en un best-seller de Tom Clancy que hacía de esta aventura un todo estructurado y coherente. Digamos de una vez que ya puedes descorchar la botella de champán y apagar las luces de alarma: Estamos ante una verdadera secuela que es, al mismo tiempo, un juego con personalidad propia. Argumento sólido, la habitual mejora en el aspecto y la operatividad de los gráficos, superior inteligencia artificial... Buenos argumentos para justificar la compra.

Como miembro del grupo contraterrorista Rainbow Six, debes enfrentarte a dos poderosos criminales que se han aliado para poner en jaque el modo de vida occidental. Son un traficante ruso, Maxim Kutkin, y un integrista islámico, Samed Vezirzade. Enfrentarte a ellos sería pan comido sino fuese porque se han hecho con el control de una potente arma nuclear que los entendidos conocen como Rogue Spear. Como aperitivo, deberás rescatar a los pasajeros de un avión secuestrado en el aeropuerto de Bruselas y evacuar y limpiar de terroristas el Metropolitan Musuem de Nueva York, dos misiones que te darán información valiosa sobre lo que planean tus malvados y nada demócratas adversarios.

Como sucedía en el juego original, gran parte de la acción transcurre entre bastidores, justo antes de que las misiones empiecen. Es entonces cuando conoces a tus compañeros de equipo y recabas información esencial sin la que difícilmente conseguirás llegar muy lejos. Las estrategias de juego dependen de lo mucho o poco que sepas de tus rivales o del terreno en que te mueves. Debes tomar muchísimas decisiones estratégicas y tácticas, por ejemplo, puedes disponer francotiradores sobre el terreno, asegurar sus posiciones y elegir el momento en que deben actuar. La cosa se ha sofisticado un tanto pero, por suerte, la interfaz sigue siendo (además de muy completa) eficaz y fácil de manejar.

Ente las novedades destacadas, citaremos un visceral modo de caza del terrorista en el que, mapa en mano, te limitas a localizar y exterminar enemigos al más puro estilo *shoot'em up*, una modelidad disponible tanto en partida cooperativa como individual.

Las únicas objeciones a este excelente juego se deben, curiosamente, a algún que otro defecto en el premiado modo multijugador, especialmente el hecho de que la información de pantalla no siempre es la misma para todos los jugadores y se producen desajustes menores en, por ejemplo, la selección de niveles de dificultad. Por lo demás, vale la pena constatar que Red Storm no ha perdido el tiempo. En apenas un año ha sacado a flote una secuela consistente, que explota con inteligencia las virtudes del título original e introduce acertados retoques. Y eso es más de lo que algunos consiguen hacer en toda una vida. ★★★★

O si no...
Thief: The Dark Project
Proein ★★★★
Un shoot'em up rico en elementos estratégicos. Comparado con los clásicos del género es un peso pluma, pero se deja querer.





Cara y Cruz

Cara
■ Sustanciales mejoras en el aspecto gráfico.
■ Envidiable inteligencia artificial.
■ Nuevas y enriquecedoras opciones.

Cruz
■ Es demasiado fiel a la letra y el espíritu de *Rainbow Six*
■ Necesitarás un equipo a la altura del de Cabo Cañaveral



■ Nada que ver con revolucionarios franceses, esto es contraterrorismo de élite. Los guardianes de la libertad.



■ ¿Has visto qué gráficos? La de tu PC está a punto de convertirse en la reina de las pantallas.

■ Ni se te ocurra avanzar a pecho descubierto: sería un suicidio.

DIRECTO AL GREEN

MARIO CONVIERTE EN ORO TODO LO QUE TOCA







■ La familia Mario en pleno se ha reunido una tarde de domingo para jugar a golf

Mario Golf

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Camelot** ■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **rumble pak, game boy pak**

¿Mario jugando al golf? Seguramente tienes tus dudas, pero puedes estar tranquilo; el personaje más famoso del mundo virtual no se prestaría a protagonizar ningún juego mediocre.

Nintendo contaba con un único titulo de golf, pero en la práctica es como si no tuviera ninguno, pues ya nadie recuerda el infame *Waialae Country Club Golf*. Era un vacío menor, pero ha sido llenado con una mezcla sólida de adictividad y variados modos de juego. Ciertamente *Mario Golf* no ofrece la emoción de *Mario Kart*, por ejemplo, pero es un buen título. Es ese tipo de juego que al principio te parece extremadamente simple, luego te engancha porque crees que tienes la clave en tus manos, y al fin puede llegar a sacarte de quicio mientras buscas el modo correcto de alcanzar ese hoyo. Empiezas a jugarlo y no percibes ninguna sensación maravillosa; de pronto, se han ido tres horas y no te has enterado; pero decides jugar otra horita más, que se convierte en dos. Esto es difícil de explicar, pero es lo que pasa con los juegos que están bien hechos. Nuestra opinión es que el juego logra ser entretenido porque no pretende alcanzar el nivel de un simulador; si el golf es uno de los deportes en los que la precisión de tus movimientos es más importante (tienes que ser más preciso de lo que puedes imaginar), en *Mario Golf* te encuentras con que el modo de juego es sencillísimo, lo que no quiere decir que el juego sea fácil. Para realizar tu tiro, sólo tienes que apretar un botón tres veces fijándote en la dirección que tomará la bola, la primera para activar el medidor móvil, la segunda para fijar la fuerza del golpe y la última para fijar la dirección. Todo se ve tan fácil, te sientes tan confiado desde el principio en que sólo te está faltando un simple milímetro, que no paras de intentarlo una y otra vez. El tiempo vuela, pero tú ni te das cuenta por culpa de lo enganchado que estás. En pocas palabras, *Mario Golf* tiene la cualidad (la trampa) de los buenos videojuegos: consigue que te olvides momentáneamente del reloj.

Mario Golf está pensado desde el principio para la diversión. Esto se ve en la variedad de modalidades de

Cara y Cruz

Cara
- Muchos modos de juego
- Fácil manejo
- Adictividad asegurada

Cruz
- Poco innovador
- Puede llegar a hacerse algo monótono

juego, para uno o varios jugadores, en la multitud de sorpresas y subjuegos e incluso en la posibilidad de guardar las partidas en cualquier momento, con el fin de que no tengas que repetir tramos ya recorridos. Aquí no importa mucho que el escenario sea una sencilla imitación virtual de un campo de golf (¿qué cosa puede ser más apacible y menos misteriosa que un campo de golf?). Los gráficos no insultan tus pupilas, ni nada parecido, pero lo que valoras es la experiencia de juego; la jugabilidad de este título está fuera de dudas.

Veamos paso a paso qué hay en *Mario Golf*. Con apenas darle un vistazo al menú ya te encuentras toda clase de opciones para jugar individualmente o en compañía. Si estás solo, puedes jugar en el modo Torneo, donde recibes puntos por la alta calidad y baja cantidad de tus golpes. Cuando hayas elevado suficientemente la puntuación tendrás acceso a nuevos campos y si superas a los otros competidores podrás aspirar a ganar el campeonato. En otro de los modos, los competidores que vences se incorporan a tu plantilla y puedes hacer que jueguen para ti en los siguientes torneos; algunos competidores tienen cualidades especiales. El tiro al anillo, Ring shot, es una prueba de habilidad en la que lanzas la bola a través de varios anillos; cada vez que lo logres recibes una Estrella. (Cuando ensayes esto aprenderás lo que es caer en el túnel del tiempo.) Speed golf, como te imaginarás, se trata de que completes los hoyos en el menor tiempo posible; es bastante fácil hasta el momento que entras a competir con tus propios nervios; harás muchas tonterías.

¿Y si estás con tus amigos? *Mario Golf* tiene igualmente bastantes cosas que ofrecer. El modo Stroke te permite competir con una, dos o tres personas en busca de la mejor puntuación; necesitarás templar los nervios y soportar la presión para no desperdiciar tus oportunidades. En el Match game, para dos jugadores, lo que importa es la puntuación; cuando completes un hoyo mejorando el récord vigente habrás ganado, aunque queden hoyospor recorrer. En la modalidad Skins match, cuando un jugador obtiene la mejor puntuación con un hoyo, gana un premio llamado Skin. Así, cada hoyo es un reto por sí solo. Cuando hay empate el Skin se acumula, y al final gana el competidor que más Skins tenga. También hay un modo de juego en el que la suerte es lo más importante: el Club slots. Aquí juegas con el jugador que te toque en una tragaperras; sólo puedes escoger jugador si lo que completas son tres estrellas.

Ahora bien, a pesar de esta variedad de modalidades, *Mario Golf* no es un conjunto de inventos raros para deformar el golf mediante las posibilidades que brinda el diseño virtual. Todo, o casi todo, lo que encuentras en este título recuerda con sencillez la idea del golf que todos tenemos. Así que no esperes encontrarte con un juego infantil, porque el golf es un deporte adulto. Aquí es más importante la persistencia ante un reto concreto que la personificación de héroes fantásticos. La verdad es que *Mario Golf* podría haberse llamado *Pepe Golf*, o *Fernando Golf*, y seguiría siendo bueno. Mario nunca molesta, pero hay que reconocer que las suyas suelen ser aventuras más agitadas y temperamentales. El golf es un juego demasiado burgués para alguien como él.

La amplia variedad de modos de juego de *Mario Golf* tiene una oferta para cada jugador, pero en general es un título exigente, y realmente difícil en ocasiones. Terminar el Ring shot, por ejemplo, es algo que te va a costar bastante. Es quizá lo más difícil del juego, porque no sólo hay que hacer pasar la bola por los anillos, (eso es lo más fácil), sino que hay que conseguir al menos un par; esto quiere decir que tienes que llevar la pelota al hoyo al menos dentro del número de golpes propuesto. Para un hoyo situado a 400 yardas el número de golpes propuesto puede ser de 3, de modo que tienes que calcular con mucha previsión tus tiros desde el primero. Para hacer estos cálculos, la interfaz del juego será una ayuda muy eficaz, tanto, que una vez empiezas a entenderla te parecerá que el juego se facilita demasiado; eso es un error. En todo momento puedes tener una perspectiva amplia del campo, siempre sabes dónde están los pantanos, los bancos de arena, el hoyo y tu pelota; tienes también la facilidad de conocer el área donde caerá tu bola si no tropieza con ningún árbol por el camino; y puedes elegir la intensidad de tu golpe en cualquier momento. Sin embargo, todo el acierto depende de que sepas darle a la bola con la fuerza precisa, y eso es lo verdaderamente difícil. ★★★★



O si no...

Waialae Country Club
Nintendo ★★★★★
Sólo si el golf virtual es imprescindible en tu vida.

Mario Party
Nintendo ★★★★
Inagotable diversión multijugador con Mario a la cabeza





■ (arriba) Vista aérea de uno de los green. Los gráficos no son maravillosos, pero tampoco le pierden el respeto a tus pupilas







■ (abajo) Primero el Open de Agusta, luego Ryden Cup. Tiger Woods ya tiembla, ¡que viene Yoshi!









■ Con 64, 128 o 356 bits, *Tetris* siempre será *Tetris*.

TU TAMBIÉN CAERÁS

DOCTOR, VEO FICHAS CAYENDO AL VACIO

New Tetris

■ Editor: ■ Desarrollador: **Nintendo** ■ Precio: **9.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 - 4**

Unas piezas geométricas caen hacia el fondo de una caja por la acción de la gravedad. Curiosamente, si sabes ordenarlas con habilidad encajan las unas con las otras de un modo sorprendente. Pero el proceso se acelera y el destino parece enviarlas endiabladamente incompatibles entre ellas. Empiezas a dejar espacios libres y líneas incompletas que se suman consumiendo el espacio y reduciendo cada vez tu margen de maniobra. Es así de simple. No parece tener mayor secreto, pero lo cierto es que estamos hablando del juego de puzzles más divertido y adictivo de la historia.

Cara y Cruz

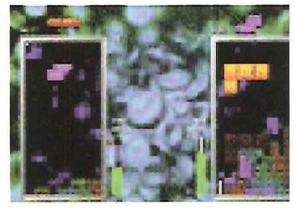
Cara
■ Desde siempre, "El Puzzle" con mayusculas
■ Adictivo e inmenso. Infinito

Cruz
■ Música machacona
■ Entorno gratuito

Hace 12 años, entré con mi moneda de 25 pesetas (de las viejas, aquellas que parecían una moneda de chocolate plateada por su diámetro) en el bar dónde pasaba horas jugando a *Ghouls & goblins*. Me encantaba machacar sin piedad a esos zombies tontos, que aunque salían siempre por el mismo sitio y tenían un comportamiento totalmente predecible, se hacían simpáticos, con su pelo rojo chillón y sus ropajes azul eléctrico. Pero, que desilusión, mi arcade favorito ya no estaba, y en su lugar había aparecido una extraña recreativa en la que sobre un único fondo fijo y sin más, caían piezas de colores. Estuve a punto de demandar al propietario del bar por daños y perjuicios, pero simplemente me fui, pensando que en el salón de recreativas encontraría de nuevo mi arcade favorito. Al cabo de los días, en el mismo bar del instituto, vi que la gente se agolpaba sobre ese insulso arcade de colorines y me picó la curiosidad. ¿Tal vez me estaba perdiendo algo interesante? Me decidí a probarlo

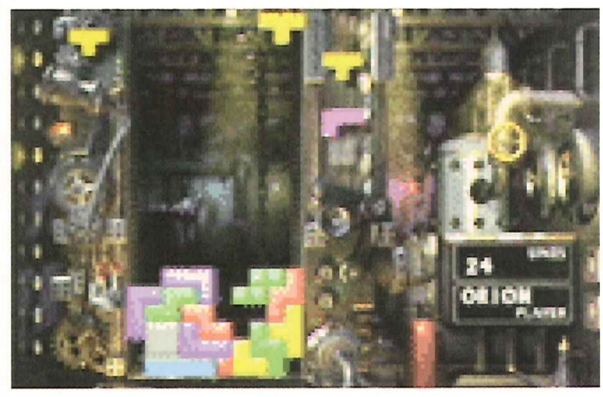


■ ¿Quién dijo que este tipo de juegos no tiene futuro en conversiones a consola grande?





■ La versión de la N64 incorpora sugerentes novedades, en especial la partida para cuatro jugadores.



un día en que ninguno de mis amigos (todos buenos aficionados a la serie "comandos") pudiera verme. Al cabo de unas semanas eso ya no me importaba, me había olvidado por completo de los esqueletos bailarines e incluso me había comprado una de esas novedosas Game Boy para poder jugar al jueguito de las piezas todo el día, y tener esa sensación que han tenido millones de personas: cerrar los ojos al ir a dormir y ver centenares de piezas que caen a la vez que rotan sobre si mismas.

AlexeiPajitnov. Éste es el nombre del programador que allá por el 85 concibió, partiendo únicamente de su ingenio, el *Tetris*. Pajitnov era un simple empleado de la Agencia exportadora soviética de Software y Hardware. Este ente oficial se convirtió (gracias a la ley soviética) en propietario de los derechos mundiales del juego de Pajitnov, de los cuales el autor quedo totalmente al margen durante años. Solo ahora el matemático ruso de 41 años, actualmente prgramador de Microsoft y residente en Washington, ha podido ser propietario de los royalties de su obra convirtiéndose en un hombre rico al negociar directamente con Nintendo por los derechos de su obra. El que hasta hace apenas unos meses no era más que un humilde burócrata tiene el honor de haber creado un juego del que circulan unos 40 millones de copias.

Casi 15 años más tarde Nintendo nos brinda la oportunidad de jugar con un *Tetris* de 64 bits. El cartucho de *Tetris 64* conserva la magia del Tetris de siempre, las fichas lucen más vistosas, con un look mas brillante y tridimensional (dentro de su caracter plano, no, no es un tetris 3D). El "terreno de juego" se ha visto adornado con motivos varios, marquesinas, texturas, pirámides aztecas... Entornos del todo irrelevante en lo que al juego se refiere. La música sigue la línea de anteriores entregas, existen diversas melodías que se alternan entre ellas, pero si eres de los que pasan asiduamente de la 200 líneas, te van a taladrar el cerebro, mejor bajas un poco el volumen o simplemente lo quitas. Aun así, el sonido que te indica que has limpiado cuatro líneas de golpe produce una sensación indescriptible.

Aunque pueda parecer difícil, en *New Tetris* sí que hay novedades que resultan operativas. Cabe destacar el visor lateral que te pone al corriente de cuál será la próxima ficha en caer, y que en esta versión te enseña hasta las tres siguientes piezas, con lo cual el planteamiento estratégico cambia ostensiblemente. Otra importante novedad radica en una sombra que te señala en todo momento el lugar en el que se va posar la pieza ha medida que va bajando. Útil cuando hayas aprendido a mirar a dos sitios a la vez, e inútil en medio del frenesí de los niveles avanzados. Pero la innovación más reseñable es el modo para cuatro jugadores (con varios tipos de partida: uno en que gana quien más resiste, una competición contra el reloj para conseguir 150 líneas y un submodo de partida relámpago, sólo tres minutos), que promete llevar este clásico de la lucha contra el espacio y el tiempo a una nueva dimensión en lo que a entretenimiento se refiere. ★★★★★

EL PADRE DE TETRIS, UN MATEMÁTICO RUSO DE 41 AÑOS, ES ACTUALMENTE PRGRAMADOR DE MICROSOFT Y RESIDE EN WASHINGTON

THE NEW TETRIS

O si no...

Bust a move ★★★★
El más sólido competidor de Tetris. Alinea los globos de colores y haz que desaparezcan. Divertido

Wetrix ★★★★
Una hábil secuela. Haz enormes charcos con el agua que cae. Curioso.





SONIC ADVENTURES

¡RUEDA, CORRE, SALTA, VUELA...!



■ Algunos escenarios parecen no tener fin, como éste, en el que echarás más de una carrerita...

Ha venido porque no podía faltar a la cita

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega** ■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **VMS compatible.**

Una consola de Sega sin un juego de Sonic, sería como... Como una consola de Sega sin un juego de Sonic.

¡Por fin un juego de Sonic! Ya empezábamos a necesitar una pequeña dosis de puercoespín azul, después de tanto tiempo. Y es que, desde que *Sonic 3D* apareciera para Saturn hace ya más de dos años, no hemos vuelto a rodar por el suelo a la velocidad del rayo (cuando es uno de nuestros principales hobbies). Ahora, por fin, no sólo tenemos la ocasión de hacerlo de nuevo, sino ¡de hacerlo con 128 bits de potencia!

Sonic Adventures es, junto con *Sega Rally 2* y *Virtua Fighter,* uno de los juegos de Sega que han salido a la venta junto con la consola y, al mismo tiempo, uno de los juegos de los que más hemos oído hablar desde que la compañía japonesa confirmó la existencia del proyecto Dreamcast. Cuando nos presentaron la futura consola hace ya un año en el Tokyo Game Show del 98, *Sonic Adventures* dejó mudo al honorable con su velocidad, sus gráficos, su suavidad y su cadencia de *frames* por segundo. Ahora, por fin, hemos podido comprobar que aquí no había trampa ni cartón: lo que vimos es *Sonic Adventures*, y hace falta verlo para creerlo.

Por mucha potencia y velocidad en MHz que vayan a tener las futuras consolas de Nintendo y Sony, superar en calidad de imagen y velocidad a *Sonic Adventures* no será fácil. Ten en cuenta que, si bien estas dos consolas serán superiores en la mayoría de los aspectos técnicos a la máquina de Sega, la cantidad de bits de las tres —la «potencia» de la máquina— será la misma, 128 bits. Para cuando Nintendo o Sony consigan hacer juegos de la calidad de *Sega Rally 2* o *Sonic Adventures,* Dreamcast contará con juegos tres o cuatro veces mejores. ¡La cosa va a estar reñidita!

Y es que, si el mes pasado te decíamos que *SR2* es superior a todo lo que has visto en PSX, PC y N64, *Sonic* no se queda atrás. Gráficamente es más detallado, grande, complicado y rápido que ninguno de los juegos que han existido nunca. Imagínate unos escenarios tan coloridos como los de *Crash Bandicoot* con tres veces más nivel de detalle y la velocidad de *F-Zero* de N64. ¡Es el acabose!

La cantidad de niveles es enorme, y de un escenario a otro hay una diferencia abismal en cuanto a aspecto, música, puzzles, plataformas y subjuegos. La primera vez que te pasas el juego, con Sonic como protagonista, te parece que no es demasiado largo (*muy* largo, pero no *demasiado*). Sin embargo, cuando ves que a lo largo de la aventura has conseguido acceso a otros cuatro personajes, la cosa cambia. Y cambia MUCHO, porque el juego es completamente distinto según el personaje que escojas. Todos los niveles son específicos para cada personaje: si el casino para Sonic es un conjunto de subjuegos con los que conseguir puntos, para otro personaje será un nivel de carreras, para otro un nivel de plataformas, etc. El aspecto general de los escenarios se mantiene, pero nada más. Los escenarios de las nubes siempre tienen nubes, molinos de viento, hojas que vuelan mecidas por el aire, etc., pero por lo demás son completamente diferentes dependiendo del personaje que escojas para jugar (y no podrás considerar el juego pasado hasta que no lo hayas completado con los cinco personajes).

De la misma forma, los secretos, subjuegos, subniveles y demás están por todas partes. Tendrás que superar secciones de plataformas, ganar carreras contra otros personajes —compañeros tuyos o enemigos eternos—, volar en un avión estilo Barón Rojo y cargarte en el aire a los secuaces del malo malísimo (Mr. Egg), descender por una montaña haciendo *snowboard* para no ser alcanzado por una avalancha de nieve; sobrevolar con ayuda de tu cola un bosque que en realidad es un laberinto sin salida... Y descubrirás verdaderos paraísos: ciudades ultrafuturistas en las que podrás moverte con total libertad de movimiento a la velocidad del sonido; la nave espacial del malo del juego, más grande de lo que jamás imaginarías; una ciudad inca perdida entre montañas y bosques...

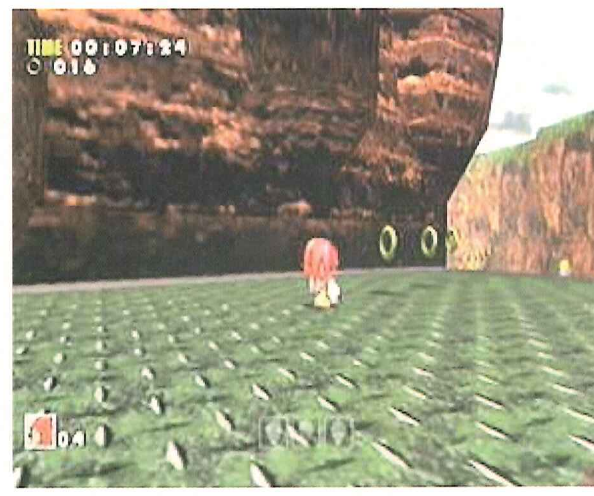
Cara y Cruz

Cara
- Un aspecto inmejorable
- 128 bits de velocidad y perfección técnica
- Seis juegos en uno (uno por personaje)

Cruz
- Al principio te sentirás más espectador que participante, pero irás aprendiendo
- Algún que otro problemilla de cámara, aunque nada importante



■ ¡Seis personajes entre los que elegir! Y un juego casi completamente nuevo con cada uno.





■ Todas las texturas son así de detalladas, y no se pixelan bajo ninguna circunstancia.

■ La mayoría de las veces corres contra uno de los otros personajes protagonistas.

Sonic Adventures parece no acabarse nunca. Si escoges a un personaje distinto, todo el juego se transforma en algo completamente nuevo. Si te metes por un agujero en la pared que antes no habías visto, descubres todo un mundo nuevo; si te da por meterte en una casa y allí encuentras un avión, te subes y ¡tienes todo el cielo para ti! La sensación de libertad es enorme, y las posibilidades prácticamente infinitas. Además, es tan divertido, que aunque te hayas pasado mil veces un nivel de carreras, no te cansarás de entrar en él para volver a jugar una y otra vez.

No obstante, la increíble velocidad de los gráficos y los personajes conlleva un par de problemillas: al principio, hasta que te acostumbras al sencillo pero extraño sistema de control, tienes la sensación de que no tienes nada que ver con lo que está sucediendo en la pantalla. Sonic se pone a correr como un loco y no sabes muy bien si lo hace porque tú estás haciendo algo con el mando o porque él quiere... Esto, como decíamos antes, sólo sucede hasta que te acostumbras al sistema de control, durante una o dos horas. Después no notarás nada extraño.

El otro problemilla es la cámara, que como en *Zelda,* da algún que otro susto en algunos escenarios pequeños. Bueno, en el caso de *Zelda,* los errores de la cámara no tenían perdón: eran un fallo de los programadores, que acabaron el juego con prisas dejando algunos niveles —como el Templo del Agua— con problemas de cámara gordísimos. Aquello eran fallos, o descuidos, de programción. En el caso de *Sonic Adventures,* los problemas de cámara vienen dados por la increíble velocidad del juego. Si vas a todo trapo por una plataforma y de repente quieres hacer un giro de 90%, puede que te cueste un poco seguir la acción debido a lo rápido que se sucede todo en la pantalla, nada más.

Aparte de estas minucias, *Sonic Adventures* es perfecto. No es un *Zelda,* porque tampoco lo pretende —*Zelda* es de aventuras y rol, mientras que *Sonic* se conforma con ser un simple plataformas—, pero ofrece más variedad, más subjuegos, más personajes y más secretos que el título estrella de Nintendo. *Sonic* es un *Crash Bandicoot* a la enésima potencia, un maestro para *Banjo* y quienes le sigan, un hito, un clásico. ★★★★★

O si no... Lo cierto es que Sonic todavía no puede tener competencia en Dreamcast. Ya veremos cómo son los plataformas que vayan apareciendo con el tiempo...



■ Cuando veas la ballena del primer nivel, alucinarás.



■ Si Sonic Adventures fuese más detallado, te dejaría ciego.

VEN A CENAR A NUESTRA CASA

NO TE PUEDES IMAGINAR CUÁNTO NOS GUSTAS



■ La línea de lanzamiento de la Dreamcast incluye un puñado de juegos de un nivel de calidad estratosférico, y HOTD 2 es uno de ellos.



■ Virtua Fighter 3tb, Sega Rally 2 y ahora esto. Sega está sacándole un partido estupendo a su liderazgo en el terreno de las recreativas.

The House of de Dead 2

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega** ■ Precio: **13.990 pesetas con pistola** ■ Disponible: **Sí n Jugadores: 1-2 n** ■ Extras: **Pistola VMS**



Cara y Cruz

Cara
■ Los mejores escenarios que hayas visto, o que puedas imaginar
■ Velocidad de vértigo en secuencias y animación de personajes
■ Anténticos momentos de pánico y *gore*

Cruz
■ Algo corto
■ Aunque le eches buena voluntad se hace imposible jugar sin pistola

Definitivamente, los juegos de Dreamcast parecen de otra galaxia. No todos, pero sí un porcentaje muy alto de ellos. Es como si de repente, el futuro nos hubiera abordado convirtiéndose en el pan nuestro de cada dia. El software de la na nueva consola de Sega sigue poniendo el listón cada día más alto. Ahora ya sobrevuelala estratosfera.

Sí, sin riesgo a equivocarnos, te diremos que nunca viste nada igual en el salón de tu casa, (ni en el terrado, si es allí dónde utilizas tu consola). La fórmula ya es de todos conocida: una historia cualquiera de buenos y malos, sirve de pretexto para la ensalada de vertiginosos tiros que invaden el monitor. El móvil: un millonario chiflado envía a sus criaturas demoníacas a asustar a los desvalidos peatones, pero allí están James, (tú) y sus amigos, con el gatillo fácil y a punto. Y lo del gatillo fácil mejor que sea así, porque te vas a hartar de darle marcha.

El juego podría parecerse a *Time Crisis* (que ya marcara una nueva etapa en el uso de pistola óptica) si no fuera por algunas importantes mejoras. Primera: la cámara, se mueve mediante el control de la CPU, pero sus desplazamientos son más suaves, sutiles, reflejan la naturalidad con que se movería una persona al desplazarse, lo que dota al juego de unas buenas vibraciones y calidad hasta ahora desconocidas. No tienes la sensación de que se te transporta al próximo campo de batalla, simplemente te desplazas por un entorno global y continuamente interactivo. Segunda: los gráficos. Y este apartado si que es un verdadero punto y aparte. Ni en las escenas más rápidas se escapa un polígono, las texturas son de roca maciza, la suavidad inconmensurable. Nítidos como la vida misma. ¿Los enemigos? Todos supercreíbles y de lo más variado: zombies, pirañas, lechuzas, diablillos, incluso... (no te lo vamos a explicar todo).

Tercera; la Acción: Trepidante, no paras de disparar. Además se añade el atractivo de una trama no del todo lineal, es decir que dependiendo de si salvas un rehén o no (o si matas un personaje o al de al lado) tomarás un camino u otro, aunque al final vayas a parar al mismo sitio. Todo ello aliñado con una más que aceptable cantidad de hemoglobina (roja, por supuesto, y no de un verde sospechoso).

El CD ofrece varios modos de juego además del Arcade (que a grandes rasgos ya hemos descrito). Un modo de entrenamiento con una curva de aprendizaje muy acertada, para que te empieces a hacer la idea de cuál ha de ser tu cadencia de tiro, un innovador modo Boss, en el que podrás medirte a los jefes de nivel uno tras otro (al acabar necesitarás tres horas de masaje en las muñecas para recuperarte) y un modo complementario al arcade, muy parecido a este pero que incorpora alguna sorpresilla.

The House of de Dead 2 es una maravilla. La pregunta es ¿es así por el software o por el Hardware? Muchos de los juegos de Dreamcast a los que hemos tenido la oportunidad de jugar están muy por encima de lo hasta ahora conocemos, así que no sabemos si este título que hoy nos ocupa sería así de brillante sin el respaldo técnico con el que cuenta. Quizás sí que en los otros aspectos sería uno más. De todos modos nos ha parecido algo corto. Y es que en cuanto tienes entre manos lo mejor siempre te parece que se acaba demasiado pronto. ★★★★★



■ Lúgubre, violento, angustioso... Un recién nacido que ya sabe a clásico.

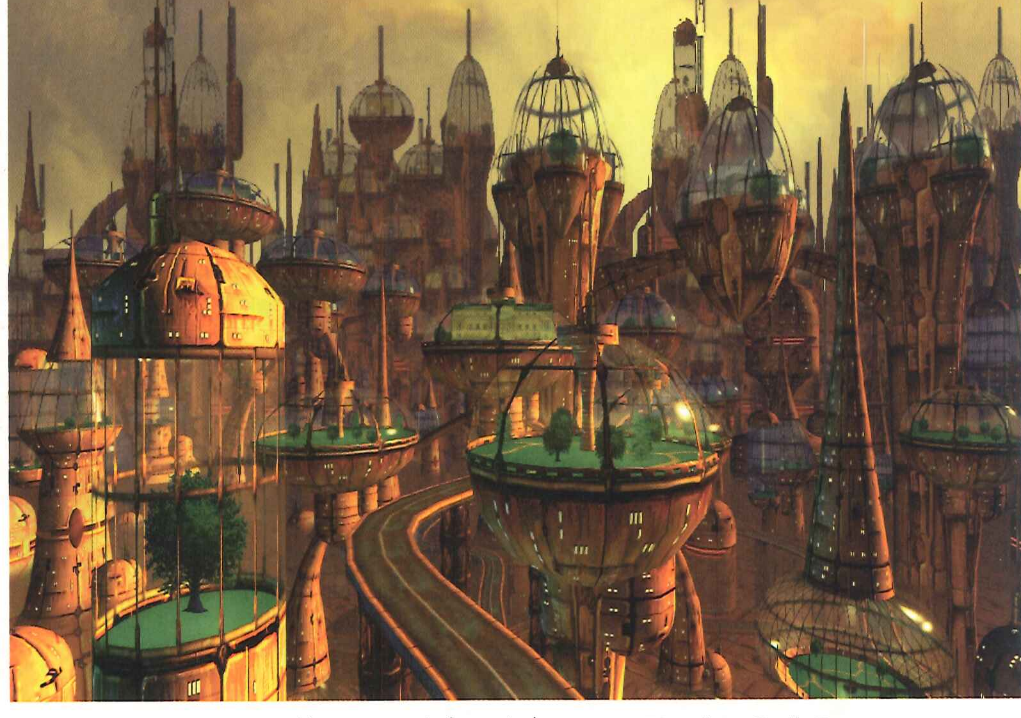
O si no... En Dreamcast todavía no tenemos alternativas que darte. Habrá que esperar a que aparezca algo nuevo, aunque es poco probable que mejore la creación de AM#2...

CALIFORNIA DREAM

¿QUIEN HA COLOCADO UN REACTOR EN MI MONOPATÍN?



■ **Pese a todos los pesares, este juego tiene en su haber los mejores gráficos exhibidos por la Dreamcast hasta el momento. Casi nada.**



■ **Londres, Manhattan, Osaka... Las junglas de asfalto más matizadamente hermosas que jamás vieron tus ojos.**

TrickStyle

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Acclaim** ■ Precio: **8.990 ptas.** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-4** ■ Extras: **VMS**

No hace falta que te presentamos a los señores de Acclaim, precisamente a tí, que tratas de tú a Turok y eres capaz de completar Forsaken en un par de horas. ¿Te imaginas qué serían capaces de desarrollar los creadores de estos clásicos vivientes con los medios que les brinda Dreamcast? Pues eso, Trick Style.

Los videojuegos de snowboard son muy divertidos, los de skateboard están de moda y los de surf° la verdad es que ahora mismo no recordamos ninguno, pero dudamos que pudieran ser muy jugables. Despues de estas cavilaciones, en Accalim lo vieron claro. Le enchufamos a la tabla en cuestión un reactor de F-14 debajo y ya no hace falta tener contacto con ninguna superficie (con todo lo que significa de ahorro).

Trick Style es un videojuego de carreras y habilidad en el que pilotas una tabla a reacción que corre que se las pela. La verdad es que aparte de lo original que pueda resultar este hecho –sobre todo si no has visto *Regreso al futuro 2*–, el catálogo de originalidades se agota aquí. Existen potenciadores como los de *Mario Kart*, aunque en esta ocasión no podrás enviar regalos envenenados a tus contrincantes como en *Wipeout*, *FX Zero* o *Rollcage*. Sin novedad en el frente.

Bien, algo sí que es distintinto; la verdad es que la suavidad de los movimientos de los protagonistas y los gráficos de la totalidad del juego son algo que, desde luego, está muy por encima de la media.

Es una sensación generalizada en los juegos de Dreamcast, lo sencillo y preciso que resulta el control de los diferentes elementos que componen el juego. Nunca tienes la sensación de que estás ordenando a una máquina que le diga al personaje que se mueva, sino que parece que tú, en primera persona, eres ese personaje que se mueve al compás de tus impulsos electrico-cerebrales.

Este juego no es una excepción, y su apartado control-gráficos resulta insuperable. Otra cosa es la jugabilidad y la originalidad del juego. En realidad no está mal, pero a estas alturas resulta un poco previsible la manera en que se desarrolla.

Todo empieza con uno de esos modos de entrenamiento al uso, en el que un simpático y ocurrente monitor nos ayuda a irnos familiarizando con la tabla y sus interesantes prestaciones. Este modo, que en un principio puede parecer prescindible, se revela de gran ayuda (si lo superamos en su totalidad) a la hora de ganar carreras en el modo competición. Aquí descubriremos que el manejo de la tabla, aunque parece complicado en un principio, es efectivo y de aprendizaje sumamente rápido y divertido.

A partir de este punto empieza el juego propiamente dicho, carreras largas y variadas en circuitos de gran calidad por distintas ciudades y países. Pistas reviradas en las que los dinámicos personajes (que cuentan con una captura de movimiento elogiable) fluyen suavemente interactuando de un modo preciso entre ellos y con el entorno; rapidísimo, con saltos, atajos sorpresas y todo lo que le pedirías a un juego del género.

Para acceder a una fase deberás superar las anteriores, pero una vez más la curva de dificultad está perfectamente desarrollada para que sea la justa, garantizando un nivel de satisfacción más que razonable.

¿Veredicto? Por mayoría simple, vamos a considerarlo un juego de cuatro estrellas. La duda razonable que nos asalta es a quién debemos atribuir el mérito. ¿A Acclaim, que ha demostrado más creatividad con *Shadowman*, *Turok Rage Wars* o incluso *Armorines,* o ese prodigioso potenciador de software que conocemos como Dreamcast? ★★★★

O si no... Habrá que esperar a *Shenmue*, que promete ser el nuevo centro del universo. O a la versión para Dreamcast de *Castlevania*, cuyos gráficos hacen enmudecer a las aceleradoras de PC. O a *Soul Fighter*, una especie de *Golden Axe* en 3-D que también tiene muy buena pinta... Pero en todo caso habrá que esperar.

Cara y Cruz

Cara
■ Deliciosos paisajes urbanos
■ Vuelas sobre una tabla de patinaje aéreo por obra y gracia de unos controles geniales

Cruz
■ *Cool Boarders*, *Snow Surfers*, *Snowboarding Supreme*... Suma y sigue

MAMPORROS A 128 BITS

Cara y Cruz

Cara
- Gráficos fabulosos
- ¡Casi idéntico al mejor arcade de lucha del mundo!
- El Modo Historia es una magnífica idea.
- ¡Escenarios interactivos! Ya quisiera esos escalones Tekken 3...

Cruz
- Quizás a algunos les parezca demasiado parecido a los Virtua Fighter de Saturn en cuanto a movimientos y presentación.
- ¡Es condenadamente difícil! Tanto o más que la recreativa.

Virtua Fighter 3TB

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **AM#2** ■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2** ■ Extras: **VMS compatible**

¿Te imaginas jugar a tu arcade de lucha favorito en tu propia casa? Pues no te lo imagines: Virtua Fighter 3tb no tiene nada que envidiar a su homónimo en recreativa.

Virtua Fighter 3tb fue anunciado por Sega hace una eternidad como el que sería uno de los primeros juegos de su futura consola de 128 bits. Sega aseguraba que el juego de consola no tendría nada que envidiar a la recreativa —todavía el mejor juego de lucha que jamás ha existido—, y ¡tenían razón! Bueno, hasta cierto punto. No es *exactamente* igual, pero casi.

En cuanto a tecnología, la diferencia más notable es que los personajes de la recreativa son capaces de contraer y estirar los músculos, y en el juego de consola no. Naturalmente, esto no es algo que salte a la vista: uno tiene que fijarse muy mucho en los brazos y el pecho de los luchadores del arcade para notar que «están vivos», y sólo apreciarás la diferencia si te fijas también muy mucho en la versión Dreamcast. Nada importante.

Otra diferencia, esta vez relativa al diseño: los escenarios no son los mismos. Algunos se parecen, pero en general todos los escenarios en los que luchas se han creado desde cero para aprovechar las prestaciones de la consola y ajustarse al sistema de juego, muy diferente al del resto de los *beat 'em up* que has visto hasta ahora (con desniveles de terreno, escalones, precipicios...). Los escenarios del juego de consola no son mejores ni peores que los del arcade, sino sencillamente diferentes. Lo malo es que hay algunos movimientos y llaves del arcade que no se pueden ejecutar aquí: los combinados con paredes. En el juego de Dreamcast no hay «paredes» propiamente dichas, y no las podrás utilizar para ciertos ataques como lo harías en la máquina recreativa (si es que conoces esos movimientos, realmente difíciles).

Todo lo demás es idéntico: los personajes (con algunos polígonos menos, aunque no lo notarás), los movimientos (exceptuando los pocos combinados con paredes del arcade), las opciones, la música, la presentación... ¿Esto es bueno? Vaya, a nosotros nos parece que sí, pero también es verdad que, quienes conozcan de cabo a rabo los *Virtua Fighter* de Saturn, podrían sentirse un poco decepcionados. Si sabías todos los movimientos de *VF, VF Remix* y *VF2,* sabrás todos los movimientos de *VF3tb.* Las novedades en cuanto a técnicas, llaves y movimientos son mínimas. Es casi un *remake* de *Virtua Fighter 2* con los gráficos elevados a la enésima potencia, pero no un juego realmente nuevo.

Aun así, insistimos, esto no nos parece malo. *Virtua Fighter 3* continúa siendo el mejor arcade de lucha, y el *VF2* de Saturn no tiene nada que envidiar al *Tekken 3* de PlayStation (quizás sería *Tekken 3* el que envidiara a *VF2,* sería cuestión de compararlos concienzudamente). ¿Qué tiene de malo que el *VF* de Dreamcast sea la conversión del mejor arcade de lucha y que se parezca al mejor juego de lucha para consola? ¡Es fantástico! Gráficos inmejorables, escenarios interactivos, personajes muy diferenciados, movimientos casi infinitos... Con mucho menos nos habríamos conformado. ★★★★★

O si no... En Dreamcast todavía no tenemos alternativas que darte. Habrá que esperar a que aparezca algo nuevo, aunque es poco probable que mejore la creación de AM#2...

■ **El nivel de detalle es impresionante. La ropa tiene etiquetas, arrugas, costuras...**





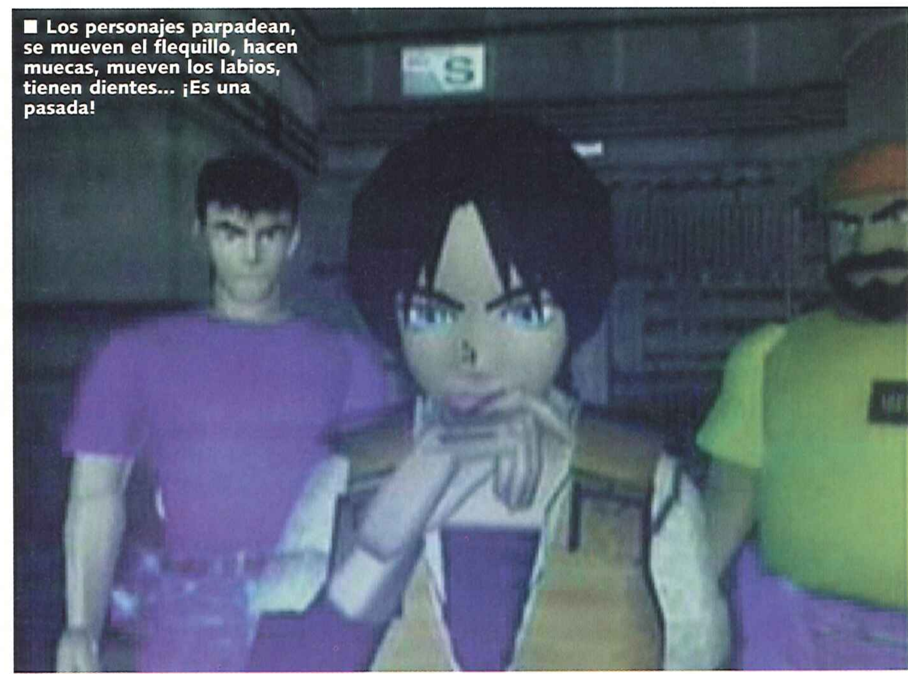
■ **A ver si eres capaz de encontrar un solo polígono defectuoso a cualquiera de los personajes.**







■ Los carteles luminosos de la ciudad son una maravilla.



■ Los personajes parpadean, se mueven el flequillo, hacen muecas, mueven los labios, tienen dientes... ¡Es una pasada!

■ Esta luminosa muchacha alienígena y andrógina hace el papel de Navi en Zelda, más o menos.



¿RESIDENT GEAR HILL?

Blue Stinger

■ Editor: **Sega** ■ Desarrollador: **Sega Enterprises Ltd.** ■ Precio: **8.990 ptas.** ■ Disponible: **14 de Octubre** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **VMS compatible** ■ Otros formatos: **no**

El primer juego de aventuras en 3-D para Dreamcast tiene mucho de todo pero poco de lo más necesario...

Como en cualquier soporte, no todos los juegos de Dreamcast serán clásicos a los que rendir homenaje. Hasta ahora los tres juegos que habíamos analizado, *Sega Rally 2, Sonic Adventures* y *Virtua Fighter 3tb,* eran maravillas esperadas desde el anuncio de la consola, y los platos fuertes de Sega para dar un empujancito a su nueva máquina (como hicieran *WipEout, Destruction Derby* y *Ridge Racer* en el lanzamiento de la PlayStation). No obstante, todos los soportes tienen grandes juegos y juegos no tan grandes. Y por supuesto, juegos terribles... *Blue Stinger* se queda en los no tan grandes, a pesar de contar en principio con todo lo necesario para convertirse en una estrella.

Se trata de una aventura en 3-D con ciertos elementos de rol y un trasfondo futurista/*survival horror*. Una extraña mezcla entre *Metal Gear Solid, Final Fantasy VII, Resident Evil, Silent Hill* y algún que otro título más. Sí, una mezcla algo difícil de imaginar. Por eso, quizás, pasarás bastante tiempo jugando antes de atreverte a decidir si te gusta o no lo que estás viendo.

El primer defecto que salta a la vista es la incoherencia gráfica. Las sencuencias de vídeo están generadas por ordenador con los modelos tridimensionales del juego, como en *Syphon Filter,* de manera que todo queda casi igual que en el juego. Pero sólo *casi*. El agua, por ejemplo, es uno de los elementos más terribles durante la partida (mientras que tiene un aspecto alucinante en las secuencias de vídeo). A algunas texturas y brillos les sucede lo mismo, y al final esto resulta bastante molesto.

La cámara es el segundo gran problema. La idea es dar un aire cinematográfico al asunto, como en *Silent Hill* o *RE,* pero en realidad lo que sucede es que nunca estás seguro de en qué dirección debes mover el stick analógico para avanzar... «¿o eso es para retroceder? ¿Dónde estoy?» Acostúmbrate a preguntas como éstas.

Más problemas: la animación. No es lo suficientemente realista, y es una verdadera pena porque el aspecto de los personajes y enemigos es fantástico. Además, los elementos móviles del juego no están tan bien texturados como los que forman parte del escenario, de manera que los personajes parecen pegados en el cristal de la tele, como si en realidad no estuviesen pisando el suelo que se ve en la pantalla.

El avance es muy lento, los diálogos muchísimosy un poco farrogosos—su total comprensión es imprescindible para resolver los constantes puzzles—, la munición poca y escasa, el sistema de salvado de las partidas resulta complicado, la consecución de las armas requiere sólo paciencia para ahorrar el dinero suficiente... En fin, una pena. ¿Y cuáles son los elementos positivos? Pues todos los demás: unos escenarios que para sí quisieran *RE* o *Metal Gear Solid,* unos monstruos enooooormes y magníííííííficos, unas armas alucinantes, unos efectos de luz y de humo que te dejarán helado y unos puzzles muy inteligentes. Además, juegas con dos personajes a la vez, y puedes seleccionar a uno u otro desde el menú de pausa al estilo *FFVII.* Siempre ves a un solo personaje en pantalla, pero se supone que van los dos (el otro aparece cuando empieza una secuencia de vídeo y vuelve a desaparecer cuando regresas al juego). Cada personaje cuenta con unas características de peso, velocidad, armamento, resistencia, etc., pero en realidad nunca llegarás a sentirte a gusto con ninguno de los dos. ¡Una lástima! *Blue Stinger* tiene un montón de cosas maravillosas, pero falla en los aspectos más elementales. Al menos es largo... ★★★

O si no... Habrá que esperar a *Shenmue,* que promete ser el nuevo centro del universo. O a la versión para Dreamcast de *Castlevania,* cuyos gráficos hacen enmudecer a las aceleradoras de PC. O a *Soul Fighter,* una especie de *Golden Axe* en 3-D que también tiene muy buena pinta... Pero en todo caso habrá que esperar.

Cara y Cruz

Cara
- Personajes y escenarios excelentemente modelados
- Monstruos que no cabrían en una pantalla de cine
- Dos personajes en uno, una idea estupenda
- Geniales secuencias de vídeo

Cruz
- Incoherencias gráficas muy notorias.
- Animación pobre
- Lentitud en la acción
- Y muchas cosas más...

■ Lo que se ven envuelto en fuego es un calamar gigante que usa un coche 4x4 como caparazón, ¿qué te parece?



■ Como en Metal Gear, hay algunos puzzles que tienen que ver con la temperatura del escenario.







■ Como el juego no es que sea muy entretenido, siempre queda tiempo para admirar los extraordinarios gráficos.









SIN PERDÓN

DISPARA, DISPARA, DISPARA... Y ASÍ HASTA EL INFINITO

Incoming

■ Editor: **Friendware** ■ Desarrollador: **Rage** ■ Precio: **8.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Lo que en su día funcionó en PC debería funcionar en la muy bien dotada Dreamcast. Pero de poco sirven las reglas elementales de la lógica, la realidad siempre acaba jugando con sus propias cartas.

En esta redacción estamos pensando seriamente en un nuevo sistema de valoración numérica de los juegos. Se llamaría Tarjeta de Golf Virtual. En él, todos los juegos partirían del par, o sea, cero. Este par reflejaría las expectativas de público y crítica con respecto al juego, es decir, si esperamos que sea una maravilla, un juego mediocre o un bodrio. Un juego que cumple con las expectativas se queda en el par. Los demás acumulan puntos positivos o negativos en forma de eagles, birdies o bogies, como en el golf. Así, *Zelda* sería un albatros (hoyo de un solo golpe) cuando esperábamos que fuese un eagle, así que le concederíamos un punto positivo. Hugo en cambio sería un cuádruple bogie, y nosotros (palabra) esperábamos un juego al menos decente, así que le daríamos un severo menos cuatro. Como verás, aunque pueda parecer otra de nuestras tonterías, tiene un cierto sentido.

Según la Tarjeta de Golf Virtual, *Incoming* se quedaría un par de golpes por debajo del par. No por nada, sólo porque la versión PC no está nada mal y porque éste debería haber sido el *shoot'em up* de primera clase que la Dreamcast necesita para exhibir al máximo sus prestaciones técnicas. Pero no lo es. No es un producto a la altura de las exigencias de una consola nueva que necesita un nuevo tipo de juego.

Y es que este juego carece por completo de originalidad. Los *shoot'em up* son juegos que parten de una premisa sencilla ("entra ahí y cárgatelos a todo") y hacen todo lo posible para estirarla y retorcerla. Pero este *Incoming* para Dreamcast es un juego de fuego cruzado reducido a la mínima expresión y que, además, toma prestado o directamente plagia elementos de muchos otros *shoot'em up*. Tres escenarios en los que utilizas sucesivamente una torreta antiaérea, un tanque y un helicóptero (sustituible por un avión o un platillo volante) y un sistema de juego elemental. Eso es lo que ofrece. El modo para dos jugadores con pantalla partida tampoco es ninguna maravilla, se limita a una simple caería estilo el gato y el ratón en el que el primero que se las arregla para aparecer a la espalda de su oponente gana. Sin más.

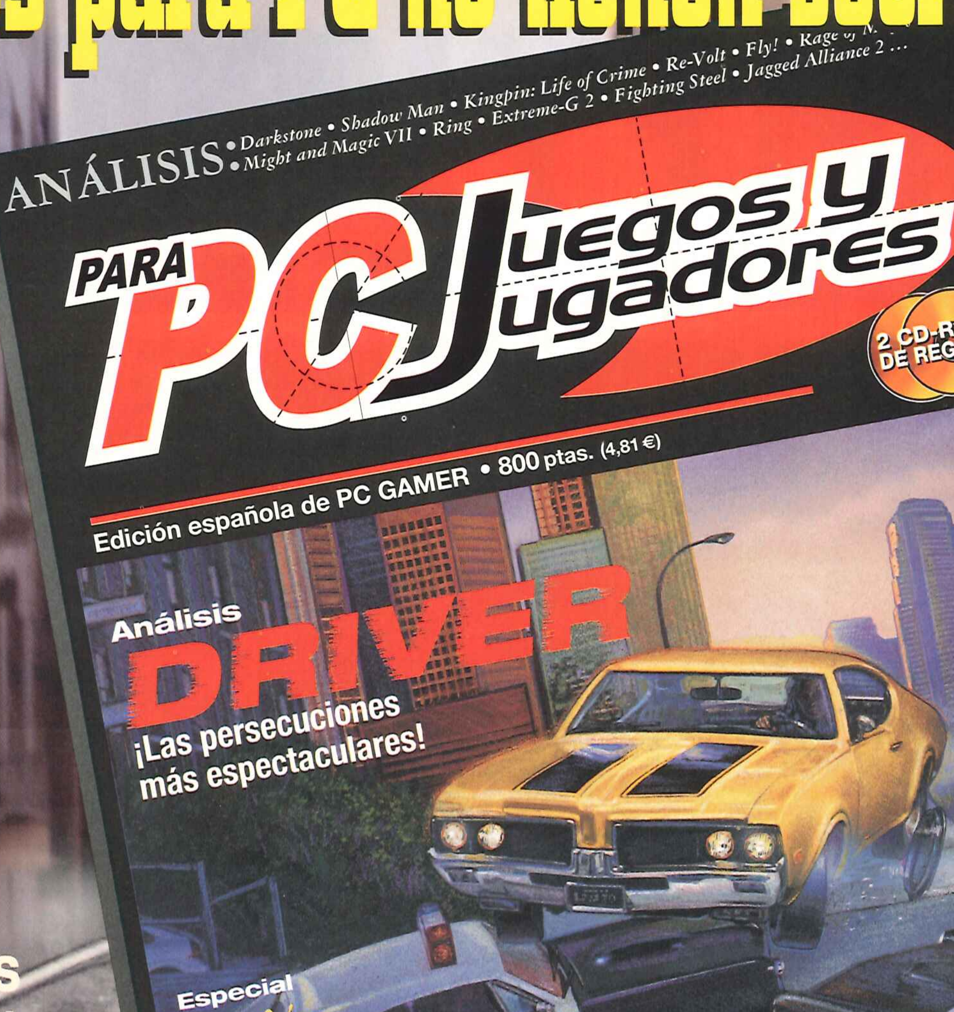
No es que esté mal. De hecho, los gráficos tridimensionales están a la altura de lo que un juego de PC para equipos de altas prestaciones puede ofrecer. Y éste es un punto muy destacable, porque estamos hablando de una conversión a consola. Tal vez lo que nos pasa es que, tratándose de una novedad tan excitante como la Dreamcast, hemos elevado un tanto el nivel de exigencia y le pedimos a los juegos que (además de ser entretenidos y estar bien resueltos técnicamente) nos motiven, sorprendan e incluso emocionen. E *Incoming* no lo consigue, así que dos bajo par. ★★★

Cara y Cruz

Cara
- Motor muy rápido
- Variedad de vehículos
- Gráficos a la altura de un buen PC

Cruz
- Faltan armas
- Originalidad bajo cero

Los juegos para PC no tienen secretos...



¿Quieres los mejores análisis, avances, reportajes, guías y opiniones? Corre a buscar tu ejemplar de JUEGOS Y JUGADORES PARA PC antes de que se agote.

DISCO 1 — OCTUBRE 1999

Edición española de PC GAMER

Sinistar regresa con esta DEMO COMPLETAMENTE JUGABLE que incluye DOS NIVELES del nuevo shooter en 3D de THQ.

SINISTAR UNLEASHED

Además:
Driver
La Amenaza Fantasma
Racer
The 4th Coming
Links Extreme
Tomb Rider II Gold
Space Bunnies Must Die!
¡Y parches!

OCTUBRE 1999

Edición española de PC

OUTCAST

Explora un mundo paralelo para intentar salvar a la Tierra de las consecuencias de un experimento fallido.

Además:
Fleet Command
El Guardián de las Tinieblas
Fighting Steel
Silver
Warhammer 40.000: Rites of War
Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge
Scarab

Nº11 ya a la venta ¡Y con 2 CD-ROM de regalo!

¡JUEGOS Y JUGADORES PARA PC! Cada mes en tu kiosco.



SIMPLE Y VISCERAL

EL JUEGO QUE PADRES Y EDUCADORES MÁS DETESTAN



■ Rápido, furioso y adictivo. Un juego para adultos, eso para empezar. Luego, que cada uno juzgue por sí mismo.



■ **Hay una opción que permite reducir el nivel de atrocidad, pero si lo que ocurre es que no te gusta atropellar peatones será mejor que te olvides de éste y de todos los *Carmageddon*.**



■ **La censura se ha cebado tradicionalmente con los productos *Carmageddon*, una serie de simuladores inspirados en la Carrera de la Muerte del año 2000 y no aptos para todo tipo de paladares.**

Cara y Cruz

Cara
■ Esta versión Mac es el mejor de los Carmageddon posibles
■ Rapidísimo
■ Nada que no te puedas tomar con distancia y sentido del humor

Cruz
■ De acuerdo, eres un honrado padre de familia y debes dar ejemplo
■ De acuerdo, eres publicista y te han encargado una campaña pública para financiar la conducción responsable

Carmageddon II: Carpocalypse Now

■ Editor: **Importación** ■ Contacto: **Hipermercado del Mac (91) 320 46 93** ■ Desarrollador: **Stainless Software** ■ Precio: **No disponible** ■ Jugadores: **1-8** ■ Requisitos: **133 MHZ Power Mac, 32 MB de RAM, 270 MB de espacio en el disco duro** ■ Recomendable: **tarjeta de aceleración 3D, módem para jugar en Internet** ■ Otros formatos: **PC**

Sólo para mayores de dieciocho años. Que quede claro, porque no queremos ser acusados de introducir el germen de la violencia y la disfunción social en tiernos cerebros infantiles. La serie Carmageddon destaca por su alto nivel de violencia y amoralidad. Es un juego brutal, no te quepa duda, aquí la destrucción y el asesinato no son un simple accesorio del juego, sino un fin en sí mismo.

¿Execrable? Bien, partiendo de la base que todos somos adultos (tú, niño, a la cama, que ésta es una conversación de mayores), lo lógico es que cada uno juzgue por sí mismo. Nosotros sólo podemos garantizarte que este *Carmageddon II* para MacIntosh es, hasta ahora, el mejor de los *Carmageddon* posibles. Las dos entregas para PC se quedan a bastante distancia en lo que respecta a calidad gráfica y velocidad de movimientos, es decir, dos de los tres criterios esenciales (el otro sería la jugabilidad) que más importan cuando se habla de un juego de carreras. También esta a punto de aparecer (salvo incoveniente de última ahora, cosa que tampoco nos sorprendería, dada la maldición que pesa sobre este juego) una anunciadísima y bastante modificada versión PlayStation del *Carmageddon* original. Te informaremos de ella en su momento, pero si has tenido la oportunidad de leer algo sobre la accidentada gestación del juego ya te imaginarás que la cosa no promete demasiado.

Centrémonos en la versión que nos ocupa. El modo de partida solitaria consta de diez niveles en cada uno de los cuales deberás realizar tres misiones. El objetivo global es ir completando los circuitos. La simple supervivencia es ya un éxito. No se trata tanto de llegar el primero como de llegar vivir y, por supuesto, destruir el máximo posible de coches rivales. La carrera es contra el reloj, y debes superar una serie de check points con un nivel de exigencia siempre creciente.

La verdadera acción, en cualquier caso, transcurre entre bastidores, en las cunetas, escenario de una lucha sin cuartel en la que los participantes se exterminan despiadadamente. Aunque parezca de mal gusto (mejor nos mordemos la lengua, que luego todo se sabe), atropellar peatones y animales da casi tantos puntos extras como destruir el resto de vehículos participantes.

Tus progresos en la carrera se traducen en ganancias económicas. Si eres un triunfador nato y además tienes capacidad para el ahorro podrás: a/ Hacer una breve pausa y comprar acciones de explosivos Río Tinto. O lo que tu intuición te sugiera. b/ Volver al modo de carrera individual y comprar coches nuevos, mucho más potentes y destructivos. Mejores, vaya. Las misiones van cambiando en función del nivel, pero en lo esencial siempre se trata de destruir un número determinado de objetos o pisotear a una serie de peatones en un tiempo límite. Si te aburre el modo individual, conéctate a tus colegas o compra un billete a Detroit o Chicago, ciudades en las que tendrás un acceso rápido y cómodo a Internet. O inténtalo aquí, aunque parezca mentira las partidas on line son una utopía tecnológica cada vez más fácil de hacer realidad en España.

Carmageddon II se basa en gráficos tridimensionales, y funciona estupendamente con tarjetas como las de 3Dfx. El entorno es rico en detalles y los circuitos extensos y muy variados. Conducir a través de aeropuertos, estaciones de servicio y cabinas de teléfono dejando un rastro de sangre y chatarra a tu paso no sólo es posible sino recomendable según las premisas del juego. Atropellar peatones es... bueno, cada cuál que escoge el calificativo que mejor le cuadre, y cochar contra autos rivales suele producir un edificante vuelo de cuerpos mutilados y cristales rotos. Existe una sensata opción que permite limitar los niveles de atrocidad y gore pero (dicho sea esto con la boca pequeña) si eres menor de 18 años, pacifista pertinaz o bastante impresionable, de lo que se trate es de que no juegues a este juego, no de que adulteres su esencia.

Dejando de lado que los gráficos de Carmageddon no son aptos para todos los gustos, justo es reconocer que es un juego con personalidad propia, completo y muy entretenido. La acción es rápida, furiosa y adictiva. Alguien dijo alguna vez que después de pasar años exterminando marcianos, animales y demás fauna con su ordenador empezaba a sentir remordimientos virtuales. Nada que no se arregle con más software: ¿qué tal un ciberpsicólogo o una ciberconfesión con Ave Marías virtuales incluidos? ★★★★

O si no... No sabemos muy bien que recomendarte, apenas hay juegos educativos para Mac. Y apenas existen juegos que fomenten la buena vecindad, la prudencia y el respeto... en ninguna plataforma lúdica que conozcamos.

ASALTAR LOS CIELOS

POCAS VECES UN SIMULADOR HABÍA VOLADO TAN ALTO

Falcon IV

■ Editor: **Importación** ■ Contacto: **Hipermercado del Mac (91) 320 46 93** ■ Desarrollador: **MacSoft** ■ Precio: **No disponible** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 o multijugador en Internet** ■ Requisitos mínimos: **procesador de 200 MHz, 32 MB de RAM, MacOs 7.5.4, CD-ROM drive x4, 175 MB de espacio en disco duro, joystick** ■ Recomendamos: **375 MB en disco duro, 3Dfx Voodoo I**

La mayoría de los lectores no deben haber pasado del apartado de requisitos mínimos, pero tú sí. Tú tienes un equipo estupendo ante el cuál no hay software recreativo que se resista. ¿Qué tal si te decimos también que este juego incluye un manual de lectura imprescindible con más páginas que las memorias de Espartaco Sartori? ¿Sigues ahí? Pues prepárate para disfrutar de uno de los simuladores de vuelo más completos y exigentes que existen.



■ En algunos momentos te sentirás como un patético aprendiz al que alguien ha encargado una misión por encima de sus posibilidades.

La saga *Falcon* empezó hace unos diez años, con un entrañable simulador para la ST de Atari que alcanzaba cotas de complejidad y realismo hasta entonces inéditas y se vendió muy bien en Estados Unidos. Desde entonces, las sucesivas entregas de la serie han superado entre todas el millón y medio de copias vendidas, a pesar de que *Falcon 4.0* en versión PC tuvo una acogida más discreta de lo esperado. Así pues, este mítico simulador llega a territorio Apple con una década y miles de kilómetros de vuelo a sus espaldas.

En este tiempo, se ha ido refinando hasta llegar a unos niveles de dificultad y sofisticación técnica mareantes. Si decimos que es difícil nos quedamos cortos. Es lo más parecido a pilotar un avión de combate que puede ofrecerte tu Mac. Eso se traduce en que la dirección en pleno vuelo suele ser suave y precisa mientras aterrizajes pero combates contra computerizados rivales se convierten fácilmente en sinónimo de desastre. Todos los elementos que pueden aportar realismo a la simulación están presentes, desde el uso correcto de radares y sistemas hasta el consumo y reposte de combustible o el duro aprendizaje que exigen las maniobras de combate.

Sentado en la cabina virtual de tu F-16C Fighting Falcon (el único avión que podrás pilotar) vas a sentirte como el rey de los cielos... o como un patético aprendiz al que alguien ha encargado una misión muy por encima de sus posibilidades. La curva de aprendizaje es muy pronunciada, progresarás a base de decepciones casi continuas y horas y horas dedicadas a la lectura del casposo y casi jeroglífico manual.

Pero todo sufrimiento tiene su recompensa, y *Falcon 4.0* es un juego que exige muchísimo pero lo ofrece casi todo. De entrada, si dispones del equipo y los complementos adecuados, podrás disfrutar de unos gráficos en 3D que rozan la poesía visual. Esos cielos despejados, esa iluminación llena de golosos matices, esa pulcra y sugerente recreación de paisajes... Pero si no tienes una buena aceleradora y tu Mac no es un pura sangre, será mejor que te olvides de este juego, sólo podrás acceder a su reverso amargo: movimientos renqueantes e imprecisos y gráficos difuminados. Un drama.

Hasta ahora hemos hablado de simulación exigente y excelencia gráfica, pero *Falcon 4.0* no es un simple simulador, también es un completo juego de exploración aérea, combate y aventura. Como en casi todos los simuladores bélicos, formas parte de la Fuerzas Armadas de una civilizadísima e hipersensata democracia occidental y tu misión es vaciar el mundo de escoria comunistoide y tercermundista. Sobrevuelas una Corea del Norte recreada con escrupuloso detallismo, y ya te imaginas que casi todo lo que aparece en tu campo visual pertenece al enemigo. La simulación de los combates es también de un realismo aplastante, así que ni sueñes con derribar una triste carroza voladora sin familiarizarte antes con el armamento de que dispones, el uso del radar y las maniobras de combate básicas. En cuanto superes este obstáculo previo, tres campañas y varias decenas de misiones te esperan.

La versión Mac incluye prácticamente todo lo que ofrecía la de PC, incluida la posibilidad de unirte a una de las comunidades on-line más concurridas, la de los locos de la simulación aérea. El modo de auto-diseño, que te permite añadir misiones de una complejidad creciente, es otro buen complemento que ayuda a que este juego llegue a parecer grande como la vida y profundo como la fosa de las Marianas.

Eso sí, no es una simple experiencia para turistas y diletantes, si lo que quieres es unas pocas horas de aeroexcitación sin compromisos, sácate un pasaje en algún Jumbo surcoreano que sobrevuele la península de Kamchattka. ★★★★



■ **¡Norcoreano a la vista¡ Llega el momento de poner en práctica lo poco o mucho que has aprendido.**

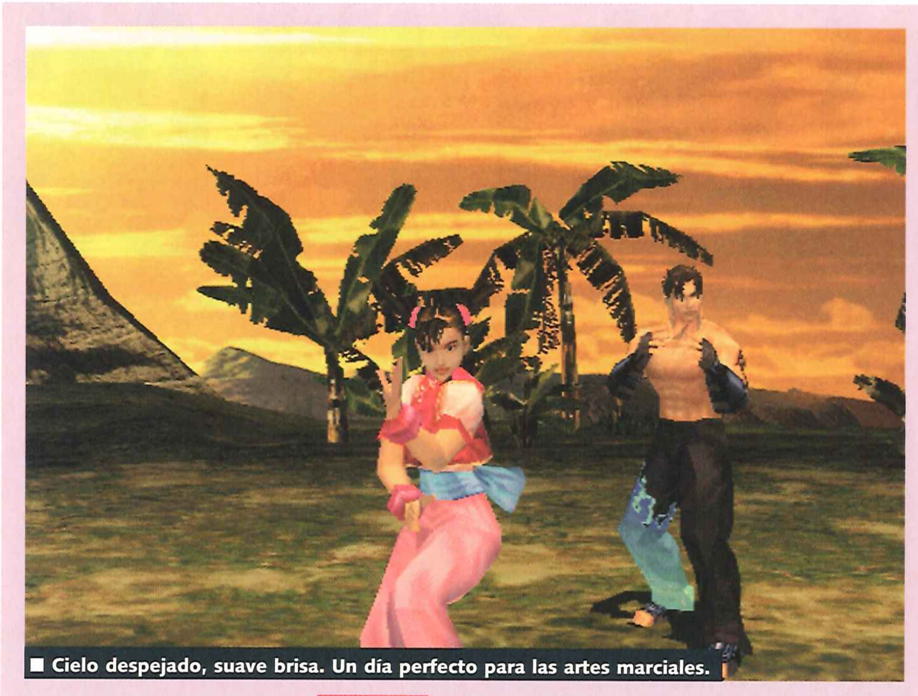


■ **No es sólo simulación, también es un completo juego de exploración, combate y aventura.**

Cara y Cruz

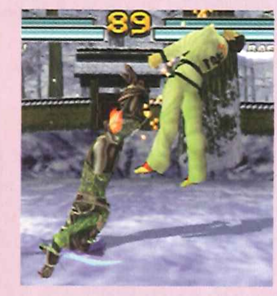
Cara
■ Tan grande que casi ningún adjetivo lo abarca por completo
■ Gráficos que dejan sin aliento
■ Simulación increíblemente detallada

Cruz
■ Exige demasiado, tanto de ti como de tu equipo
■ Curva de aprendizaje demasiado pronunciada
■ 600 páginas de manual


■ Cielo despejado, suave brisa. Un día perfecto para las artes marciales.







■ Las estrellas de la Namco lucen sus pijamas último momento.

ARCADE

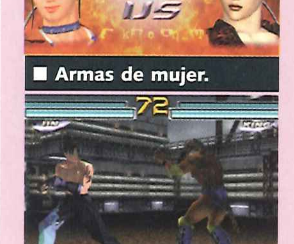
¿HAMBRE Y SED DE TEKKEN?

VUELTA DE TUERCA AL REY DE LOS BEAT'EM UP

Tekken Tag Tournament

■ Editor: **Sony** ■ Desarrollador: **Namco** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1-2**

Con la cuarta entrega de la serie Tekken, Namco rinde pleitesía a su eterna rival, Capcom, y toma prestada la idea del método tag, es decir, la lucha por equipos con relevos continuos.


■ Armas de mujer.



Sonyfue el anfitrión del último mundial de Tekken, y lo cierto es que su forma de organizar el evento entusiasmó a Algunos pero decepcionó profundamente a otros. Se trataba de un acto promocional vinculado a uno de los tres o cuatro mejores *beat'em up* que existen hoy por hoy, y la compañía anfitriona no se tomó la molestia de dejar caer ni un triste rumor sobre futuras secuelas.

Ante la desconcertante falta de noticias, más de un periodista se tuvo que ir a casa con la impresión de que tal vez era el final para *Tekken*. Pero no tengas miedo. Namco no tardó en dar en Japón algunas pistas sobre por dónde iría la siguiente entrega. Y ahora la especulación pasa a segundo término, porque *TTT* es ya una espléndida realidad.

Sorprendentemente, *Tekken Tag Tournament*- la última extensión de la trilogía *Tekken*- imita el uso de equipos *tag* de Capcom y te permite seleccionar dos personajes para ir combinándolos durante el juego. El repertorio de luchadores a tu disposición es muy amplio. Incluye a los protagonistas de los tres primeros juegos más algún que otro último fichaje. Namco continúa con su táctica de ofrecer personajes extra como recompensa a los jugadores fieles. Tener la máquina en funcionamiento un buen rato te garantiza siempre alguna sorpresa agradable.

Vayamos a la pregunta crucial: Namco vuelve a pedirte que dejes caer unas monedas en una recreativa etiqueta Tekken. ¿Qué vas a conseguir a cambio? Bueno, consigues *Tekken* y una versión trucada y más pulida de gráficos (aunque esto no es un nuevo hardware, sólo el viejo System 12 usado de una forma más efectiva) y nuevos personajes. Lo cual está muy bien, pero no es de una originalidad apabullante.

Aun así, Namco ha trabajado durante mucho y muy duro para que este juego no pase a la historia como un *beat'em up* del montón. La elección del modo *tag* como base del juego se revela una elección inteligente, sobre todo por lo divertido que resulta realizar combos colectivos, con (por ejemplo) King iniciando el ataque con una hábil combinación de derechazos y patadas y su aliado con cabeza de jaguar acabando la faena con otro vistoso combo.

Es posible que se trate de una de las extensiones de juegos de lucha más satisfactorias que hemos visto en mucho tiempo. Casi todas se conforman con una mejora anecdótica en el aspecto gráfico, pero lo que Namco ha intentado aquí es mucho menos habitual y más meritorio: han intentado mejorar sensiblemente el sistema de juego. *Tekken 4* es ya casi una novedad de la que muy pronto te informaremos, pero no creas que este *Tekken 3,5* es un simple aperitivo para engañar tu estómago. Lo cierto es que es un *shoot'em up* glorioso con una profundidad y un sistema de juego que garantizan muchas horas de diversión. ★★★★

Cara y Cruz

Cara
■ El modo *tag* siempre ofrece lo que el público pide.
■ Marca *Tekken* – el *Street Fighter* de los noventa.
■ Personajes sorpresas te esperan en las profundidades de este arcade.

Cruz
■ ¿Harto de *beat'em up* con estética manga? Pues aquí tienes otro.

GAME BOY COLOR

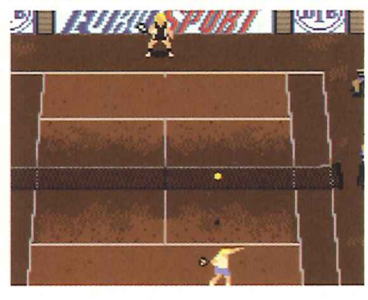
¿PEQUEÑECES?

¿HACIÉNDOLO MÁS GRANDE? PREFERIMOS LA MEDIDA PEQUEÑA A LA MEDIANA, GRACIAS.

Hay quien sigue pensando que en el pote pequeño está la buena confitura. Es un punto de vista.









F1 World Grand Prix

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Video System** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1 – 2** ■ Extras: **sólo color, cable de conexión**

El orgullo de la parrilla automovilística de la N64 reducido a su mínima expresión. Pequeñas dimensiones, enorme importancia.

■ *F1 World Grand Prix* es uno de los nuevos miembros de la familia de coches GBC. Visto el cartucho, lo cierto es que cuesta creer que este juego ofrezca un volumen de diversión razonable. Siempre resulta admirable ver como motores de esta potencia encajan en receptáculos tan pequeños. Hace ensar en una de aquellas maletas sobre las que hay que sentar un ejército de bestias jurásicas para que cierren del todo. Genial.

Tras una deliciosa intro, el número de opciones es tan abrumador que te sientes tentado de seguir el ejemplo de Alain Prost, dejarlo correr y refugiarte en el champán y las mujeres. Esta versión GBC de *F1 World Grand Prix* iguala a la de la N64 menú a menú. Todos los corredores, pistas y coches de la temporada 98 han sido incluidos en este juego y la oferta de modos de juego es bastante similar, desde toda una temporada de campeonato de 17 carreras, hasta una rápida vuelta alrededor del circuito que elijas.

Por desgracia, la conducción en sí resulta algo decepcionante. Al igual que todos y cada uno de los juegos de conducción GB, parece que estés vagando por un campo vacío en una carretera estrecha y, aunque tienes 22 contrincantes, éstos tienden a aparecer de uno en uno.

Pero en cuanto alcances la velocidad punta, amigo, habrá llegado el momento de aparcar todas tus dudas. Ningún juego de la GBC te ofrece una sensación de velocidad semejante, eso por no hablar de la opción de entrar en boxes, ver los daños que sufre tu vehículo o disfrutar de los cinco tipos de neumáticos diferentes. O la oportunidad de reproducir carrera por carrera la temporada 98 sin levantarte del retrete. ★★★★

Paperboy

■ Editor: **Midway** ■ Desarrollador: **Digital Eclipse** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **sólo color**

Sí, lo has entendido bien, este es un videojuego dedicado al reparto de periódicos. Por mucha épicas que le pongan, se trata de eso. Pronto veremos simuladores de costura, carreras de caracoles o cursos de cocina virtual.

■ La próxima vez que oigas a alguien rememorando los buenos y viejos tiempos de los videojuegos, recuérdale que por cada *Tempest* o *Marble Madness* había un *Paperboy*.Sí, tal vez 1986 fue el ño que marcó un antes y un después en la galaxia de la diversión digital, pero ¿cuántos juegos estúpidos y terriblemente casposos salían al mercado?

Bien, los juegos estilo retro tendrán su público, incluso nosotros pasamos por algún ocasional momento de nostalgia pasajera. Este retorno a la América suburbial de los 80, en la piel de un repartidor de periódicos que va de felpudo en felpudo sorteando peligros (perros, charcos, breakdancers, alcohólicos...) tiene su encanto.

Sí, aún echaríamos una partidita al Paperboy de Atari, un éxito inesperado en Estados Unidos hace trece años.Pero por desgracia la reciente conversión a la portátil de Nintendo no es ni la mitad de divertida. A lo mejr es que somos demasiado mayores y ya no nos impresiona nada que no sea simulación suicida, violencia irracional o artes marciales. Pero el caso es que nos gustan otros juegos de Midway igualmente retro y con similares puntos de partida. Por ejemplo, el soberbio pack *Defender/Joust*.

Los gráficos son bonitos, es cierto, pero eso a duras penas compensa la irritante velocidad de tortuga con que se mueven. El sistema de control es un monumento a la imprecisión. Ves cómo se mueve tu personaje y ni siquiera te explicas por qué.

Al final, este patético repartidor dwe diarios acaba aburriendo a las ovejas. Mal por él, mal por Midway, que esta vez no ha estado a la altura. Dos estrellas y a otra cosa. ★★

All Star Tennis '99

■ Editor: **Ubisoft** ■ Desarrollador: **Smart Dog.** ■ Precio: **6.390 pesetas.** ■ Fecha de entrega: **Septiembre** ■ Jugadores: **1 – 2.** ■ Extras: **sólo color, cable de conexión**

Doble falta a esta conversión supuestamente puesta al día.

■ Otro buen juego de la N64 que intenta dar el salto al pequeño formato con resultados más bien discutibles. Los procesos de reducción habría que dejarlos en manos de jíbaros más que de científicos locos. Tal vez eso evitaría que muchas miniaturas acabasen convirtiéndose en bagatelas.

Por supuesto, no ayuda para nada el hecho de que el original *All Stars Tennis* fuera imperfecto. El tenis es un deporte muchas veces traducido al lenguaje digital, pero los últimos intentos empiezan a hacer pensar que poco nuevo puede hacerse con este juego tan antiguo, elegante y ritualizado.

Esta loable versión GBC mantiene todos los modos de juego de la N64 – individuales, dobles, arcade y "tenis bomba" (en el que la pelota va dejando por la pista una carga explosiva en cada bote que da), e incluso incorpora comentaristas de voz estridente para que te vayan recordando la puntuación. Pero la parte más importante de cualquier juego de tenis, el sistema de jugadas, presenta problemas. No sólo la pelota sale disparada de forma aleatoria al ser golpeada con la raqueta y a menudo sale fuera de la pista directamente, sino que tus rivales en el modo de dobles no son capaces de devolver ni una triste volea.

En lo que parece un intento de aumentar el nivel de emoción (siempre es una buena idea en un juego de tenis), la pelota vuela por la pista con una tranquilidad absoluta. Esto proporciona jufadas de una cierta vistosidad, pero hace que cualquier parecido con el tenis real sea pura coincidencia.

La verdad, hemos visto juegos mucho mejores que éste. Sin ir más lejos, nos viene a la memoria *Tennis*, un juego en el que el mismísimo Mario arbitraba y que servía para probar de forma contundente que ni el tenis tiene porqué ser aburrido ni los gráficos de la GBC flojos. ★★

Spy Hunter/Moon Patrol

■ Editor: **Midway** ■ Desarrollador: **Digital Eclipse** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **Sí** ■ Jugadores: **1** ■ Extras: **sólo color**

Más juegos retro para la pequeña pantalla. ¿Merece la pena pagarlos a precio de novedad?

■ Algo se ha quedado en el camino. Los que todavía recordamos *Spy Hunter* con cariño tenemos la impresión de que era un juego exuberante, atractivo, incluso original.Y esta conversión no lo es. Es cierto que si rebajamos un poco el nivel de exigencia podemos incluso divertirnos conduciendo estilo James Bond un elegante deportivo por una carretera repleta de coches rivales. La perspectiva cenital ayuda a reproducir ese inconfundible sabor de los juegos antiguos, aquellas diminutas piezas de ingenuo software que tanto nos divertían en la infancia.

Pero en aquellos juegos había algo que te impedía separarte de los controles de la consola, mientras en éste sólo sigues adelante a base de grandes esfuerzos de voluntad. El mayor problema son los controles, pues son altamente insensibles. Hay momentos en que tienes una cierta sensación de control, pero luego ocurre algo realmente catastrófico y del todo deseperado que te demuestra que lo único que te mantenía en el centro de la carretera era el azar.

Para colmo de males, el juego que complementa este desafortunado pak, *Moon Patrol*, ni siquiera fue memorable en su momento. Vamos, que su recuerdo no ocupa ningún lugar, ni grande ni pequeño, en el corazón de los buenos aficionados. Siendo bondadosos, lo describiríamos como un *shoot'em up* algo tontaina en el que avanzas por una especie de superficie lunar, saltas hoyos y eliminas naves alienígenas con ayuda de tu láser. ¿Atractivo? Para nada, si tiene algún interés es más bien de tipo arqueológico. A menos que seas un coleccionista inagotable que aspira a tenerlo TODO, ahórrate esta compra. Tu bolsillo sabrá agradecértelo. ★★

■ Marchando una de monstruos de bolsillo

UNA EPIDEMIA EN TU BOLSILLO

TE AVANZAMOS ALGUNAS CLAVES SOBRE LA FIEBRE QUE ARRASARÁ EUROPA



■ La rata amarillenta y orejuda es pikachu superstar

Pokémon Rojo y Pokémon Azul

■ Editor: **Nintendo** ■ Desarrollador: **Nintendo** ■ Precio: **5.990 pesetas** ■ Disponible: **finales de Octubre** ■ Extras: **cable de conexión, compatible blanco y negro**

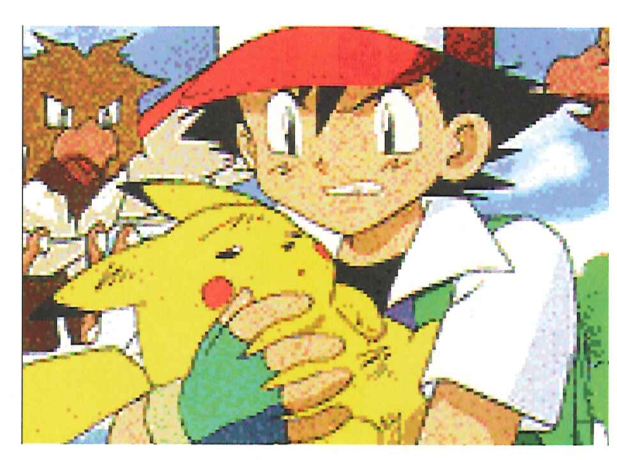
Seguramente ya has oído hablar de la fiebre Pokémon en la tele y en las revistas, pero la variedad de productos que encierra ese solo nombre y la inmensidad de las cifras que se manejan pueden haberte dejado confuso. Entre mascotas virtuales, series de televisión, videojuegos y juguetes ¿qué diablos es un Pokémon? Y sobretodo, ¿qué tiene de especial, para alcanzar las cifras de ventas más alucinantes y escandalosas que se conozcan en los últimos años en la franja infantil? Pues bien, la franquicia Pokémon, con sus cientos de licencias en merchandansing, está a punto de hacer su entrada en toda Europa, y los responsables de la invasión parecen decididos a ir a por todos. Y es que, vistos los precedentes, el éxito parece más que asegurado. Falta conocer los dimensiones exactas.

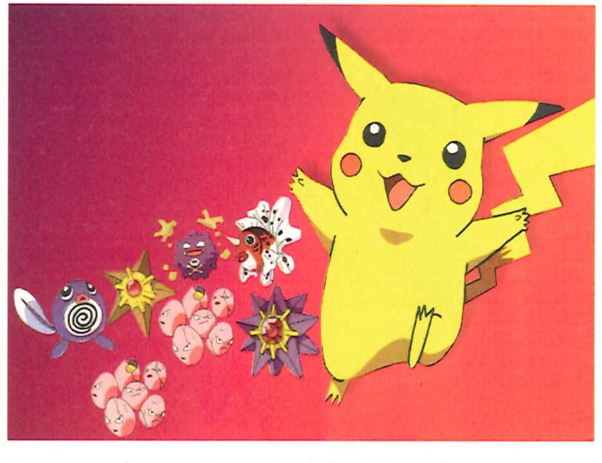
La historia de Pokémon comienza con una idea innovadora para un videojuego, se extiende progresivamente a todos los productos que se puedan imaginar y alcanza hoy día una avalancha de cifras delirantes. En 1996 se lanzaron en Japón un par de videojuegos para la consola portátil de Nintendo llamados *Pokémon Rojo* y *Pokémon Verde*. Podían clasificarse dentro del género aventura, y también dentro del de RPG; pero tenían algo que los diferenciaba de todos los demás. En el juego eras inicialmente un cazador de ciertos bichos que no son ni animales ni extraterrestres sino, sencillamente, pokémon. A medida que los capturabas, podías comenzar una nueva tarea, la de hacerlos evolucionar mediante combates con otros pokémon, combates en los que el ganador ganaba en habilidad y conocimientos y el perdedor salía herido, pero nunca había muertos. Por último, y aquí aparece la gran novedad, los pokémon capturados podían ser transferidos a la Game Boy de otro usuario mediante el cable Game Link, con el cual se hace posible el intercambio de información entre dos consolas o el uso compartido de la impresora Game Boy. Esto explica que el lanzamiento del juego se hiciera con dos cartuchos: el número de pokémon que es posible capturar es de 150 pero en el mundo que puedes recorrer en cada cartucho sólo encontrarías un máximo de 139; por tanto, para completar la colección es imprescindible recurrir al intercambio con otros aficionados.

Y ésa es sin duda la causa de la fiebre pokémon. Encontrar, entrenar e intercambiar pokémon resultó ser una actividad tan entretenida para niños acostumbrados a la mitomanía y el coleccionismo que la portátil de Nintendo multiplicñó por cuatro sus ventas en el país del sol naciente.









■ ¿Aspecto inocente? Pues se van a comer el mundo. Crudo y con guarnición

Luego empezó un fenómeno con escasos precedentes: la fiebre de los monstruos de bolsillo cruzó la frontera que separa el mundo virtual de las otras áreas de consumo. Así, tenemos una serie de dibujos animados que ocupa el primer lugar en los ránking de audiencia infantil en Japón y un muñeco, el que representa al más popular de los pokémon, Pikachu, que fue el juguete más vendido en este mismo país durante el 97. ¿Más? Pues sí, dos películas estrenadas, como no, en Japón han sido abrumadores éxitos de taquilla; la música de la serie de TV ha logrado vender más de un millón de CD's; y una de las publicaciones de cómic existentes cuenta con más de dos millones de lectores. Ahora bien, esto es lo que ha ocurrido solamente en Japón y durante dos años. Para entrar en EE.UU. se decidió llevar a cabo un lanzamiento masivo y simultáneo de los productos Pokémon y los resultados fueron aún más espectaculares.

Desde que se realizó en EE.UU. el lanzamiento de los cartuchos *Pokémon Rojo* y *Pokémon Azul* (*Verde* en Japón), hace un año, hasta hoy se han vendido casi 4 millones de unidades, lo cual supera las ventas iniciales en Japón, que ahora alcanzan más de 12 millones en poco menos de 4 años. La serie de TV es la número uno en América; la curiosa mascota virtual Pokémon Pikachu, de la que más abajo tendrás detalles, ha sido comprada por más de un millón de personas; empresas tan grandes como Kentucky Fried Chicken, Hasbro, Pioneer o Warner Bros. han apoyado decididamente la campaña de promoción de toda la serie de franquicias. Esta última compañía planea estrenar la película *Pokémon The Movie: Mewtwo Strikes Back* el 12 de noviembre.

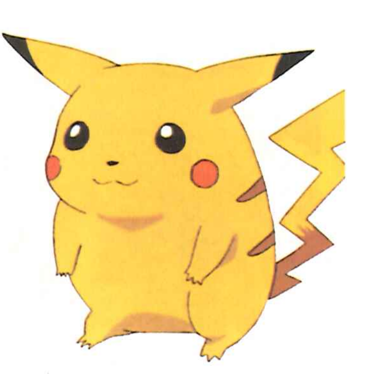
El lanzamiento casi simultáneo del conjunto de grandes y pequeñas franquicias Pokémon en E.E.U.U. ha sido un éxito total,lo cual ha decidido a Nintendo y asociados a iniciar un desembarco igual de ambicioso en el generalmente menos receptivo mercado europeo. El proceso se hará al mismo tiempo en todo el continente, y con la misma rapidez que en América y Australia. Durante este mes de octubre se comenzará con la campaña publicitaria en todos los medios y con la serie de dibujos animados; para noviembre tendremos en las tiendas los cartuchos de *Pokémon Rojo* y *Azul* (traducidos), se lanzará el podómetro Pokémon Picachu (la mascota virtual), comenzará la publicación de cómics y aparecerán los primeros productos licenciados. Las expectativas de los distribuidores del videojuego en España son inmensas: esperan que la venta de este par de cartuchos triplique las del actual éxito Nintendo del año, *Warioland 2*. Además, los indicios apuntan a que el fenómeno pokémon puede aumentar desproporcionádamente la venta de consolas Game Boy, como ya ocurrido en los mercados hasta ahora víctimas del plan pokémon para la dominación del mundo. En Japón, las consolas vendidas antes de la salida del juego sobrepasaban el millón de unidades; sin embargo, dos años más tarde, las ventas ascendían a 4,2 millones. Igualmente, en E.E.U.U. las ventas de la consola portátil eran de 1,7 millones antes de que estuviera disponible Pokémon, y ahora son de 5 millones. Por otro lado, el volumen de ventas de juegos Pokémon y de consolas Game Boy crece en similar proporción.

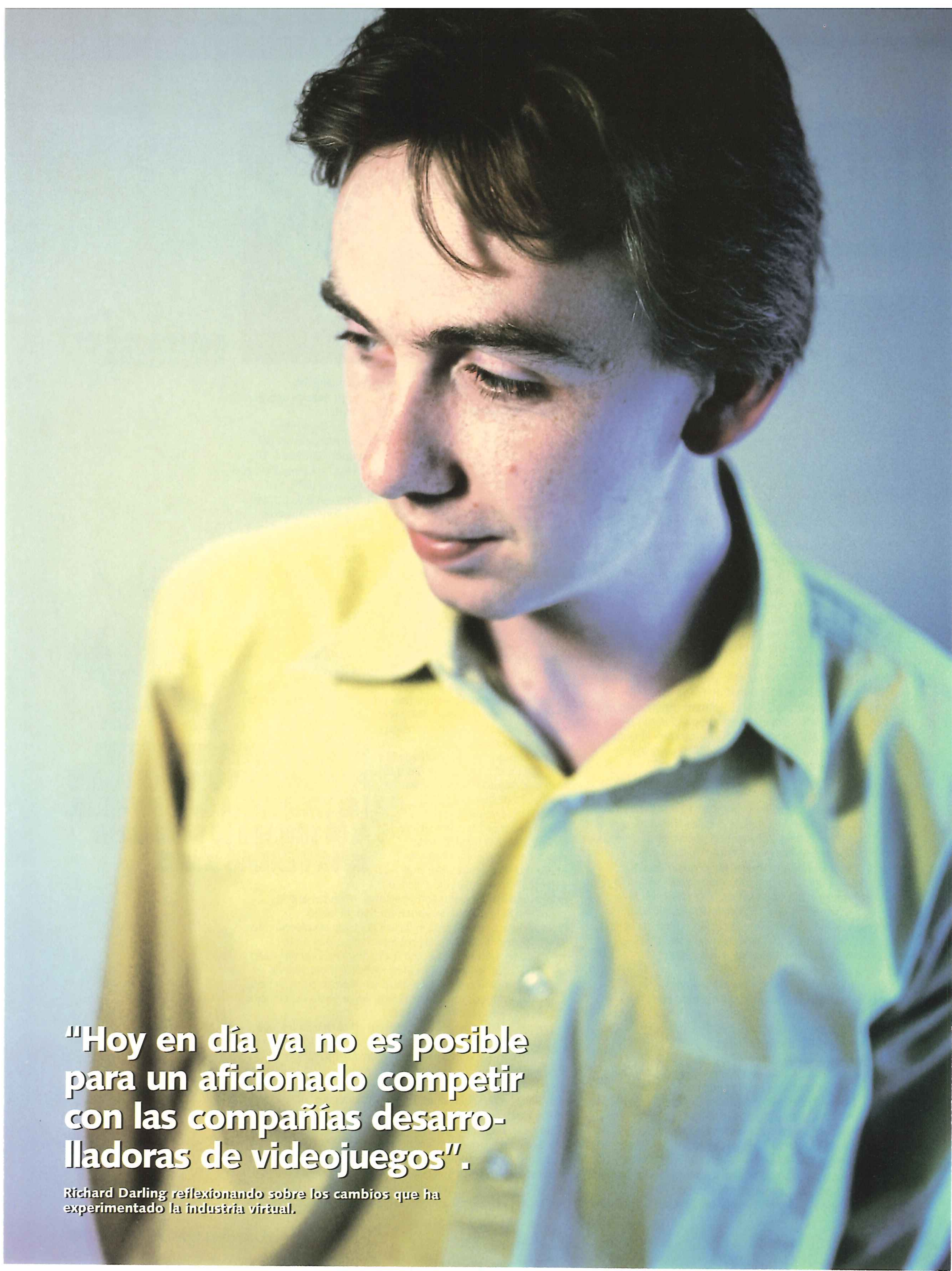


Todo esto permite pensar que en Europa va a pasar lo mismo, así que los distribuidores ya pueden empezar a frotarse las manos sudorosas frente a las maravillosas expectativas. El eje central de las franquicias Pokémon es el videojuego, lo cual es muy comprensible. Las particularidades que ofrece este título no se encuentran en ningún otro juego, y apuntan a inclinaciones muy comunes en los niños y aún en los adolescentes y adultos. Los elementos de colección, combate e intercambio le abren al jugador un conjunto de experiencias único. Es incluso más interesante que la mascota virtual *Pokémon Pikachu*, una variación del fenómeno tamagotchi que ya resulta un éxito seguro por sí misma. Con ella vine incorporado un podómetro que sirve para medir la longitud de los paseos que das a tu mascota, una forma como otra cualquiera de cuantificar tus sentimientos de amor hacia la entrañable mascota. Además de sacarla a pasear regularmente, debes hacerle regalos mediante una posibilidad que te ofrece el sistema. Pero el *Pokémon Picachu* es una experiencia demasiado personal, mientras que los cartuchos *Rojo* y *Azul* proponen un tipo de juego diversificado y complejo, ampliando día a día la colección de tus pokémon, viendo el progresivo desarrollo de tus criaturas a través de los combates, haciendo un detallado estudio de los puntos fuertes débiles al momento de combatir o cuando se trata de intercambiar y vencer en todos los sitios a donde llegas hasta ser el mejor entrenador del mundo.

NINTENDO ESPERA QUE LA FIEBRE POKÉMON MULTIPLIQUE POR CUATRO LAS VENTAS DE LA GAME BOY COLOR, ALGO SIMILAR A LO OCURRIDO EN JAPÓN Y ESTADOS UNIDOS.

Así pues, la bomba virtual estas Navidades va a llamarse Pokémon. El mercado infantil ya tiene un más que previsible dueño, salvo sorpresa. De momento, los juegos que servirán de avanzadilla a la invasión de estos minúsculos alienígenas contienen suficientes elementos como para atraer a un público adulto, pero encontrarán su territorio natural en escuelas de primaria y guarderías. Prepárate para leer sesudos estudios sociológicos sobre la colonización cultural del Japón tecnófilo y amoral, sobre disfunciones emocionales en nuestros niños y los supuestos problemas que tendrán nuestros hombres y mujeres del futuro para distinguir cabalmente realidad y ficción. Una cosa es segura: la fiebre pokémon traerá cola.





"Hoy en día ya no es posible para un aficionado competir con las compañías desarrolladoras de videojuegos".

Richard Darling reflexionando sobre los cambios que ha experimentado la industria virtual.

Richard Darling

Richard Darling es el director ejecutivo de Codemasters y por lo tanto un pez gordo en la industria de los videojuegos. Nosotros hemos intentado averiguar si el tal Darling realmente vale su peso en oro.

Codemasters se creó para que Richard y David Darling pudieran dar rienda suelta a su pasión por los videojuegos, pero lo que les diferencia de los demás es que llevan produciendo juegos desde su adolescencia. Con Codemasters los hermanos Darling se han convertido en unos de los más ricos y respetados del ramo. Tanto David como Richard han seguido acaparando la atención de los medios a lo largo de la trayectoria de Codemasters. Ahora nos reunimos con Richard para preguntarle sobre el dinero, las leyes, la fama, las chicas y ese maldito huevo...

En los ochenta tú y tu hermano ganasteis reconocimiento como jóvenes programadores prodigio. Hubo un tiempo en el cual era imposible hojear una revista de juegos sin que vuestras sonrisas salpicaran sus páginas. ¿Cómo empezó todo?

Empezamos escribiendo juegos en casa con un Commodore PET, más tarde con un Commodore VIC-20. En esa época el rendimiento de sonido y gráficos no eran especialmente buenos, así que una vez que le cogías el truco a la máquina no tardabas mucho en acabar un juego. Una vez desarrollados unos cuantos juegos que nos parecían lo bastante competentes, empezamos a anunciarlos en revistas de juegos para venderlos por correo.

Bueno, al grano...¿Cuánto dinero habéis logrado embolsaros?

Los primeros años no fueron demasiado fructíferos ya que todos los beneficios se volvieron a invertir en la expansión del negocio. No sabría decirte las cifras exactas, pero te aseguro que ganábamos bastante menos que en un trabajo "normal". Además, si cuentas todas las horas que trabajábamos, realmente, no salía muy a cuenta. Por suerte una vez que Codemasters se fue estableciendo como empresa, las cosas empezaron a cambiar.

Entre los dos, seguro que pensábais tomar las riendas del mundo entero.

Tampoco era para tanto. Más bien pensábamos entrar en un club que un día se convertiría en el núcleo de la naciente industria de los videojuegos. Lo que estaba claro es que nosotros querríamos formar parte de ella.

¿Crees que queda sitio para otros hermanos Darling de nueva generación? Pueden haber otros jóvenes empresarios que lleguen al éxito dentro de esta industria por un camino alternativo.

En los últimos años la industria que desarrolla los juegos ha cambiado de forma radical. Ahora su mercado rivaliza con la industria del cine o de la música en lo que a tamaño se refiere. Creo se ha llegado a un punto en que los juegos creados por amateurs no pueden competir comercialmente con las grandes compañías. Ahora se necesita demasiado dinero para desarrollar un videojuego.

Que putada, nuestro plan se ha ido al garete. (Como el que no quiere la cosa): ¿Qué otros caminos nos sugieres para sacar tajada en esta industria que tanto nos gusta?

Lo mejor es adquirir una sólida formación académica para conseguir un trabajo como desarrollador de juegos. Es difícil identificar un solo sector de la industria en el cual uno se tendría que especializar. El mundo de los videojuegos aún está dando sus primeros pasitos, así que lo mejor es introducirse como desarrollador y crecer a medida que lo hace la propia industria.

Me parece un pelín complicado. (Cambiando de tema). Pero a ver, ¿y si creáramos algún nuevo personaje estrafalario para algún juego? ¿No podríamos hacernos ricos con esto? De hecho Codemaster casi lo consigue con Dizzy. La única pega es que era uno de esos personjes que suscitan una sentimiento de amor/odio.

(A la defensiva) Sí, pero no era un personaje creado por nosotros. Dizzy es el invento de Andrew y Philip Oliver (los Gemelos Oliver). Ellos han producido varios juegos para nosotros con el formato de 8 bits. De todas formas yo creo que Dizzy cae muy bien a un montón de gente. ¿Cómo le va caer mal a alguien un huevo saltarín con guantes de boxeo?

Er... seguro que tienes razón, pero cuéntanos más sobre Codemasters. Lleváis años creando juegos de gran calidad y con una jugabilidad notable. Explícame entonces, ¿por qué la prensa especializada no os sitúa al nivel de Rare o Psygnosis?

Bueno, yo creo que las cosas ya están cambiando. Durante un tiempo los medios se centraban más en nosotros como figuras del mundo de los videojuegos que en los juegos en sí. Supongo que nuestra forma de introducirnos en la industria llamaba la atención y David y yo éramos tratados casi como fenómenos de feria. Esto tiene sus inconvenientes, pero la principal ventaja es que somos una compañía con un rostro humano. ¿Cuántas son así? No se me ocurren muchas.

Si no me equivoco, también habéis tenido un par de problemillas con la ley...

Sí, tuvimos problemas legales con Nintendo a causa de un juego llamado *Game Genie*. De todas formas, en los últimos años sólo nos hemos dedicado a mejorar nuestros equipos de desarrolladores y producir los mejores juegos posibles. Ahora los de Codemasters empezamos a ser reconocidos como editores que publican continuamente juegos de gran calidad. Espero que nuestra imagen vaya mejorando.

Es cierto que la gente se acuerda más de vosotros que de los juegos que producís. Ahora que lo pienso... hace poco tu hermano salía en la portada del News of the World: "Magnate solitario con Ferrari y avión privado, busca desesperadamente una chica divertida para que le haga compañía y le ayude a gastar su fortuna de 100 millones", o algo por el estilo. Esto iba acompañado por una enorme foto. ¿Qué más puedes decirme de esta historia tan curiosa?

Nada, sólo era un insulso artículo que trataba sobre una empresa que se ha hecho famosa y que ahora es comidilla de periódicos mediocres como el *News of the World*..

Uy, creo que hemos tocado un tema algo delicado. Lo siento, será mejor cambiar de tema. (¿Y ahora qué le pregunto?) Bueno... De vuestros juegos, ¿cuál es es tu favorito?

Sin duda el *Colin McRae Rally,* pero no es sólo porque es el más reciente. De hecho no sabría decirte un único elemento que lo haga destacar por encima de los demás juegos, pero en conjunto ha resultado ser mejor de lo que pensábamos. De todos nuestros juegos es el más avanzado técnicamente. Creo que recrea de forma realista la emoción de participar en un rally de coches. En Codemasters estamos muy orgullosos del resultado final.

Grandes, muy grandes

■ ¿Hay por ahí fuera algún usuario de Spectrum, c64, Amstrad, CPC, Amiga, Atari ST, NES, Mega Drive, PlayStation o PC? ¿Sí? ¿Verdad que os suenan estos títulos?
Dizzy, Treasure Island Dizzy, Magicland Dizzy, Fantasy World Dizzy, Kwik Snax, Grand Prix Simulator, BMX Simulator, Run the World, Super Robin Hood, Rock Star Ate my hamster, Dizzy Down The Rapids, Super Stuntman, Frankenstein Jr, Jet Bike Simulator, ATB Simulator, CJ's Elephant Antics, Micro Machines, Fantastic Dizzy, Ultimate Stuntman, Cosmic Spacehead, Sampras Tennis '96, Psycho Pinball, Micro Machines Millitary, TOCA Touring Car, Colin McRae Rally, TOCA 2, Touring Cars y Music.

¡HAZTE OÍR!

ESTAMOS ELIGIENDO LOS 100 MEJORES VIDEOJUEGOS DE LA HISTORIA

¡Y ESTA VEZ SÍ, TU VOTO CUENTA!

TOP 100 TopJuegos

Este mes, quien más y mejor se ha hecho oír ha sido nuestro compañero y ya casi amigo (no a quien nos soporte cuando nos ponemos sentimentales) Antonio José Marroquí. No sólo ha compartido con nosotros su exhaustivo conocimiento del mundo y la cultura del videojuego, sino que además se ha ofrecido a colaborar con nosotros. Antonio, estás en el punto de mira de la Nueva Generación, los chicos de la Puerta de acceso al Mundo Virtual. ¿Seguro que quieres unirte a nuestra gran familia? Ya sabes, primero Manhattan, después el mundo. Tendrás noticias nuestras.

TOP 50 (PROVISIONAL)

1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
2. GoldenEye 007 (N64)
3. Metal Gear Solid (PSX)
4. Super Mario 64 (N64)
5. Resident Evil (PSX)
6. Resident Evil 2 (PSX)
7. Final Fantasy VII (PSX)
8. Gran Turismo (PSX)
9. Tekken 3 (PSX)
10. Zelda: Link's Awakening
11. Tomb Raider 2 (PSX)
12. Donkey Kong Country (SNES)
13. 1080° Snowboarding (N64)
14. Mario 64 (N64)
15. ISS 98 (N64)
16. Terranigma (SNES)
17. Banjo Kazooie (N64)
18. Spyro the Dragon (PSX)
19. Chrono Trigger (SNES)
20. Colin Mac Rae Rally (PSX)
21. Silent Hill (PSX)
22. Turok 2 (N64)
23. Half Life (PC)
24. Sega Rally 2 (DREAMCAST)
25. FIFA '99 (PSX)
26. Tomb Raider 3 (PSX)
27. Lylat Wars (N64)
28. Mario Kart 64 (N64)
29. Mario Kart (SNES)
30. Zelda (GB)
31. Starcraft (PC)
32. Lylat Wars (N64)
33. Grim Fandango (PC)
34. Sonic (MEGADRIVE)
35. Wario Land 2 (GB)
36. Street Fighter 2 (SNES)
37. Grand Theft Auto (PSX)
38. Castlevania (SNES)
39. Star Wars Episode I: Racer (N64)
40. Secret of evermore (SNES)
41. Mission: Impossible (N64)
42. Warcraft (PC)
43. Jumping Jack (SPECTRUM 48 K)
44. Quake II (PC)
45. Super Mario Bros DX (GB)
46. Soul Calibur (DREAMCAST)
47. The Secret of Monkey Island (PC)
48. Heroes of Might and Magic
49. Yoshi's Story (N64)
50. Dungeon Keeper (PC)

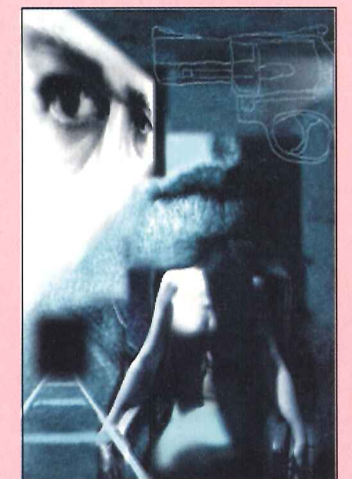
Metal Gear Solid **se afianza en una honrosa tercera posición, tras las dos joyas de la corona Nintendo.**

NADA MÁS, SEGUIMOS ESPERANDO TU CARTA EN

Paseo San Gervasio 16-20 08022, Barcelona

Libro del mes

MAR GRUESA



Martin Amis

Anagrama
Panorama de narrativas

Indispensable balazo literario para cualquier mente que presuma de ser crítica y mordaz, pues los nueve relatos que constituyen la última novedad del escritor británico Martin Amis son verdaderamente una descarga de pólvora contra todo lo establecido. Este escritor, nacido en 1949, es uno de los mejores representantes de la literatura inglesa actual y, por ello, ha recibido las mejores críticas del colectivo internacional de críticos, especialmente en Estados Unidos.

Precisamente, en sus relatos, Amis hace gala de un conocimiento profundo de la literatura universal, especialmente la anglosajona, de manera que las referencias a este género son constantes. Pero lo que más impresiona de sus historias es la capacidad que demuestra para desmontar todo lo establecido y darle la vuelta a cualquier realidad según se le antoje, por más políticamente incorrecto que nos parezca.

Así, por ejemplo, ¿os imagináis un mundo gobernado y dominado por un ser humano homosexual "por naturaleza" donde los perseguidos y los marginales fueran los pertenecientes al colectivo heterosexual? En este caso, los hombres y las mujeres provendrían siempre de tubos de ensayo y no de un vientre maternal. De ahí que en esta sociedad el embarazo estuviera muy mal visto y, obviamente, la maternidad.

Si os dejáis aconsejar por quien suscribe estas líneas, no os perdáis estos nueve relatos; encontraréis reflexión, innovación, crítica y, sobretodo, una nueva manera de entender este mundo a veces incomprensible en el que nos ha tocado vivir. Todo ello condimentado con un estilo literario ágil y un sentido del humor que, siendo *inglés* o no, es inteligente y muy refinado.

Isabel Graupera

The Blair Witch Project

Mondadori

■ El film ha recaudado cantidades indecentes de dinero en EEUU, convirtiéndose en el gran éxito independiente del verano. El boca a boca funcionó y la gente se enamoró de la película más realista del año, aunque fuera mentira. El punto de partida y el falso guión son el eje central de este libro que se edita en nuestro país coincidiendo con la presentación de la película en el Festival de Sitges. Básicamente, es el relato ilustrado de la desaparición de tres estudiantes que se trasladan a un bosque para hacer un reportaje sobremítica historia de brujería. El libro ofrece fichas policiales sobre los desaparecidos, cartas de los familiares, recortes de periódico, informes de detectives privados y, en fin, cualquier cosa típicamente relacionada con la desaparición de una persona. Asimismo, también contiene una detallada narración del mito en cuestión, notas del autor y de los directores de la película, la implicación de los cuales en la confección de este libro es fundamental para su verosimilitud. Es como si HG Wells hubiera comprendido que no asusta nada una invasión marciana comparada con la existencia de un mito chupaestudiantes en el bosque. Y es que *The Blair Witch Project* convierte a *El Resplandor* en un film de la Disney y a *La Guerra De Los Mundos* en una de esas bromas que hacen los telediarios por el día de los inocentes. Ved primero la película y ya veréis como a la salida del cine lo primero que vais a querer hacer es correr hacia una librería para comprar esta joya. Todo es mentira, pero parece tan real, cariño.

Xavi Sancho

El vikingo afeitado

Varios Autores
Ediciones de la Torre
■ Biblioteca Nórdica

■ Libro constituido por más de treinta relatos firmados por veintisiete escritores nórdicos, obra que se entiende como una segunda parte de la exitosa *Hijas del frío. Relatos de escritoras nórdicas*. Ambas lecturas son más que interesantes y sin ninguna duda recomendables. En conjunto constituye un testimonio de los problemas y ansiedades que el mundo nórdico atribuye al hombre contemporáneo, pero hay demasiadas coincidencias con el debate universal sobre nuestro presente y la contemporaneidad. *El Vikingo Afeitado* se estructura y divide en cinco partes, una por cada uno de los países de herencia vikinga (incluida Islandia). Esta presentación nos aporta más información sobre las diferencias y convergencias en el estilo y el contenido de los relatos. Pero se pueden señalar una serie de temas comunes tratados por todos los autores y que se refieren a lo que más preocupa y fastidia al hombre de hoy en día (ya que se trata del testimonio nórdico masculino): la pareja en todas sus fases y químicas, la soledad, la paternidad y el frío, temas relacionados intrínsecamente unos con otros, como una cadena lógica de acontecimientos. Son relatos escritos en un estilo directo, valiéndose del diálogo, el humor y sobre todo de una marcada actitud crítica. Si se pidiera un paralelismo gráfico del libro, a modo de ilustración, se podría tomar una imagen híbrida entre *El grito* de Munch y cualquier escena del film sueco *Eva y Adán*, estrenado la pasada primavera en nuestros cines.

I.G

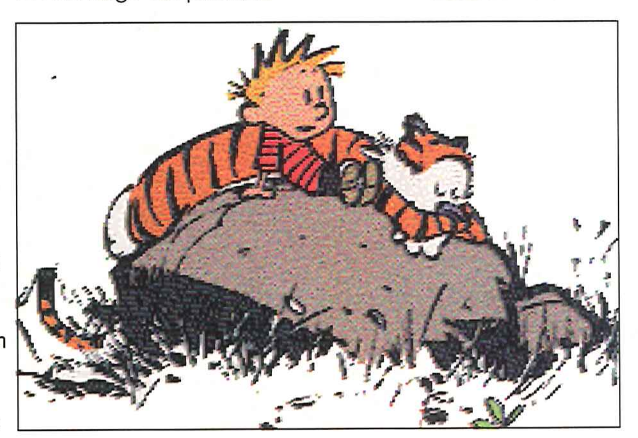
CÓMIC

Calvin y Hobbes. El fin justifica los medios

Bill Watterson
■ Ediciones B, Grupo Z

■ A lo largo del presente año, Ediciones B ha estado editando en español para todo el mundo las tiras cómicas que Bill Watterson creara ininterrumpidamente entre 1985 y 1996. Puede que no todo el mundo sepa quiénes son *Calvin y Hobbes*, pero hay que subrayar el éxito de estos personajes entre la prensa diaria de su país de orígen, EE.UU., donde ha sido la cuarta tira más publicada en prensa (por detrás de *Charlie Brown*, *Garfield* y *Blondie*) llegando a presentarse en 1.800 periódicos diferentes. Y es que *Calvin y Hobbes* es un tebeo para adultos en el que éstos se identifican tanto con el niño gamberro y fantasioso como con sus padres responsables y, a veces, pelín autoritarios. El propio Watterson afirma acerca de Calvin: *sospecho que muchos de nosotros envejecemos sin crecer, y que dentro de cada adulto (a veces no muy adentro) hay un crío que quiere que todo se haga a su manera. Utilizé a Calvin como salida a mi inmadurez, como forma de ridiculizar mis propias obsesiones, y como una forma de mantener mi curiosidad por la naturaleza humana.* Pero si por alguna razón recomendamos la lectura de *Calvin y Hobbes* no es tan sólo por las geniales historietas que en cada tira se cuentan, sino por la sencilla y elegante expresividad de sus dibujos. Si estáis hartos de tanto dibujo digital autómata e inexpresivo, echad una mirada a la tinta china de Bill Watterson sin olvidaros de sus estupendos diálogos. Os sorprenderá.

Lluís B. Toledano



Disco del mes

■ James: Secretos del corazón



LA VIDA DE JAMES

DEJA DE BUSCAR EL DISCO DEL AÑO PORQUE YA ESTÁ AQUÍ

James

Millionaires
Polygram

Y el corazón me puede. Son demasiados recuerdos como para lograr ignorarlos y abrazar la objetividad. James son parte del pasado de una generación y siguen insistiendo en ser el presente de aquella y de cualquiera. Porque James nunca morirán. Lo acabo de ver claro. Ni decaerán. Y aquí llegan con su octavo álbum, y si no fuera porque *Laid* es insuperable (uno de las diez obras más grandes de esta década) hasta diría que es su mejor trabajo. *Millionaires* nos descubre a un grupo que no para de redescubrirse, para el que el tiempo no erosiona, sino que sirve como receta para la mejora. Unos son vinagre, otros vino. Y James son *boujolais*, cada año son mejores. No es que hagan nada especial, no abrazan la música electrónica, ni los tangos, ni la salsa, simplemente son ellos. Lo que pasa es que ser ellos es fantástico. Salvando las distancias, se podría decir que son el Woody Allen del pop: sólo tienen un par de registros pero nadie los maneja como ellos. Finiquitaron Madchester, mezclaron lo que tenían que mezclar y se convirtieron en el eslabón perdido entre Happy Mondays y U2. Grupos como éste surgen muy de vez en cuando. Bandas que en su octavo disco son capaces de construir piezas del calibre de *Like Fred Astaire*, *Crash* o *Strange* no se me ocurren más que un par. El público les redescubrió el año pasado con su disco de grandes éxitos (cuatro semanas seguidas número uno en Gran Bretaña), tal vez el único recopilatorio de la historia en el que los temas nuevos realmente valen la pena, un disco que recogía lo mejor de una carrera difícil de mejorar. Y con el mercado reconquistado los autores de *Sit Down* y *Johnny Yen* se preparan para el que puede ser su año más glorioso. Por fin todos les aman y hasta los más snobs no pueden evitar mover el tobillo cuando suena *I Know What I´m Here For* -primer single que, todo hay que decirlo, no hace justicia a tamaño disco- y admitir que no está mal. Cuando la tecnocracia y los guardianes del buen gusto admiten que un disco de un grupo como James no está mal ya sabes que es enorme. Lo siento, Wilco, ya no sois disco del año.

★★★★★

Xavi Sancho

Ben Harper and the Innocent Criminals

Burn to shine

■ Virgin

■ Ben Harper empezó su andadura musical con *Welcome to the cruel world*, un trabajo tan sencillo —guitarra acústica y voz en la mayoría de sus cortes—, pero tan emotivo, sensible y bien hecho que robó el corazón de unos cuantos. Tras esa maravilla de disco nos ofreció otros dos trabajos que seguían las líneas intimistas de su debut, pero introduciendo cada vez más variedad de instrumentos y estilos. *Burn to shine*, su cuarto trabajo, sigue el camino marcado por los anteriores y amplía aún más sus horizontes, tanto en lo referente a los estilos —rock, jazz, blues, boogie, soul — como a los instrumentos —banjo, mandolina, secciones de cuerda y viento...—, pero manteniendo intacto todo su mensaje y sensibilidad.

Este músico está labrándose una de las carreras más coherentes, brillantes y envidiables de la música rock actual —con permiso de Ani Difranco— gracias a su versatilidad y a esa conjunción perfecta de letras y melodía que logra imprimir a todos sus temas. Incluso su registro vocal es increíble y pasa con gran facilidad de los falsetes más susurrantes a los gritos más desesperados.

Burn to shine es un álbum más rockero y contundente que los anteriores de Harper, tan íntimo como de costumbre y algo más volcado a un cierto misticismo en detrimento de los habituales apuntes de crítica social.

Temas como *The woman in you* o *Alone* entran desde la primera escucha en esa lista de temas imprescindibles capaces de poner los pelos de punta. Además, cabe destacar *Suzie Blue*, que se inicia con un blues al más puro estilo salvaje oeste, para pasar a un dixie, demostrando un infinito *savoir faire*, en lo que es otra de esas perlas que Harper nos ofrece en todos sus trabajos.

Ecléctico y nutritivo, este disco apunta al órgano fibroso y frágil que todos escondemos en algún lugar del pecho.

★★★★

Xavi Lezcano

LEFTFIELD

"Rhythm and stealth"

■ Sony



■ Este año parece que los que no podemos vivir sin recibir periódicamente material de nuestros músicos favoritos estaremos de enhorabuena, porque grupos como NIN, Eurithmics o Leftfield nos presentan sus tan ansiados trabajos. Finalmente, y tras cinco años de espera —que han reducido muchísimo la expectación provocada por *Leftism*— nos llega el segundo álbum de este par de artistas que revolucionaron la escena electrónica. El problema es que habitualmente estas esperas casi infinitas suelen desembocar en discos decepcionantes o directamente malos —U2, Metallica o The Cure, por poner unos ejemplos. Pero éste no es el caso que nos ocupa, ya que *Rhythm and Stealth* es un trabajo brillante, inteligente y sorprendente, tanto para los que lo esperábamos como para aquellos que no conocían al grupo.

De todas maneras, la comparación con *Leftism* es casi obligada, ya que sigue siendo el mejor disco de música de baile de todos los tiempos y, como es lógico, su actual trabajo no es tan genial ni imaginativo. Pero, como todas las comparaciones, ésta también es odiosa, y sería como comparar *Sed de mal* —película genial donde las haya— con *Ciudadano Kane*, considerada la mejor película de todos los tiempos.

Tras los decepcionantes trabajos de Orbital y Underworld, parecía que este año sólo podríamos bailar buena música gracias al Surrender de nuestros queridos hermanos químicos, pero Leftfield ha facturado un trabajo que no simplemente está a su altura sino que lo supera en determinados momentos. Una genialidad que combina el ambient y el trip-hop más tranquilos con el house y trance más salvajes para destrozar y provocar el éxtasis en las pistas de baile.

Una de las cosa más sorprendentes de Leftfield es su capacidad para combinar las canciones —no debemos olvidar que

han remezclado hasta al mismísimo Bowie. Las transiciones están hechas con una gracia infinita y logran hacer imperceptibles cambios de vértigo como la transición entre la locura house de Double flash y la tranquilidad trip-hopera de El Cid, construyendo un trabajo conceptual que nos hipnotiza y juega con nosotros de principio a fin.

Temas como Phat planet o Afrika Shox —con el rey del ritmo Afrika Bambaataa— hacen bailar hasta a los muertos, así que si no te levantas y te vas a destrozar la pista de baile, deberías pensar en ir a tomar pastitas de té con las amigas de tu abuela.

★★★★★

X.L

Apollo 440

Gettin' high on your own supply

■ Epic

■ Se preguntan Apollo 440 en el tema que abre este disco si son un grupo de rock. Una vez oído el disco completo uno puede contestar tamaña pregunta sin miedo a equivocarse: no, no son un grupo de rock, son un grupo de heavy. Con mayúsculas, un grupo de heavy, y como los de antes. Con solos y tapping, organizados y grandilocuentes.

En fin, son una risa. Y ahora uno se sienta delante del ordenador con unas ganas tremendas de hacer cuatro bromas crueles sobre pelos crepados y poses a lo Señor de los Anillos. Lo que pasa es que hay una parte nuestra que siempre será de metal. Y esa parte que a menudo negamos es la que aprieta los resortes en nuestra cabeza para que ésta haga el ventilador mientras suena Stop The Rock, el single más cafre del año. Lost In Space era un bodrio de película, pero el tema que Apollo 440 hicieron para la banda sonora -y que está incluido en este álbum- es una verdadera joya del cutrerío discoteca situada en la segunda planta de un centro comercial. Nos dieron el breakbeat y pronto nos dimos cuenta que Wall Of Sound y el rock más bruto estaban separados por una línea muy delgada y que un día llegaría alguien con poca vergüenza y menos sentido del ridículo y la cruzaría. La electrónica se rinde al poder redentor del metal y las máquinas ya no hipnotizan sino que dan dolor de cabeza. No sé si volveré a poner este disco, pero la verdad es que hacía tiempo que no me reía tanto. Se lo voy a regalar a mi vecino que se cree nuy duro porque escucha a Korn.

★★★

Nacho Puertas

Macy Gray

On how life is

■ Epic

■ La nueva Lauryn Hill. Sólo que infinitamente mejor. Macy Gray es todo lo que el r´n´b ha olvidado que era durante las pasadas dos décadas. Suena fresco y suena añejo, suena por fin correcto. Y no hay nada de lo que arrepentirse al decir que este disco es bueno. Nadie osará decirte que es como Whitney Houston o Babyface, pues la voz de Macy está mucho más cerca de la de Billie Holiday que de la de Mariah Carey. Atacar las listas con estilo, eso es lo que hace esta obra, traernos un poco de buen gusto a Los 40 Principales. Porque sí, porque podemos declarar que En Vogue eran una debilidad o hasta afirmar que No Scrubs de TLC es uno de los mejores singles del año, pero no podremos evitar que la gente nos mire mal en la parada de bus y que no nos dejen entrar en ciertos clubs. Y sí, también podremos optar por la opción trash, o sea, Ol´Dirty Bastard es Dios y el disco de Public Enemy es tan genial que esta tarde me compro una pistola y reviento el MacDonald´s de la esquina, pero sabemos que no somos así y, lo peor, lo saben nuestros padres, profesores y hermanos mayores. Así que mejor dejamos de enseñar los calzoncillos y de llamar al dependiente de la gasolinera hermano. Y tampoco tenemos un sueldo de un par de quilos mensuales y organizamos fiestas para traficantes de armas rusos en alguna villa de Marbella, por lo que el glamour en nuestra vida tal vez sólo se reduzca a esa botella de champán que le ponen en la cesta de navidad a nuestro padre. Porque fingir es tonto y porque si vives una mentira mueres hecho un mentiroso, Macy Gray es la naturalidad, el soul, el r´n´b y el funk. Es el punto medio que es la distancia más corta hacia la felicidad, es la moderación bien entendida, la que no es falsa ni castradora, es lo que estábamos esperando. Bueno, igual no es para tanto, pero está muy bien y se puede bailar.

★★★★

N.P



LA MITAD DE TUS MENTIRAS NO SON VERDAD

EN INGLATERRA LLUEVE MUCHO

Travis

Regal- EMI
The Man Who
EPIC

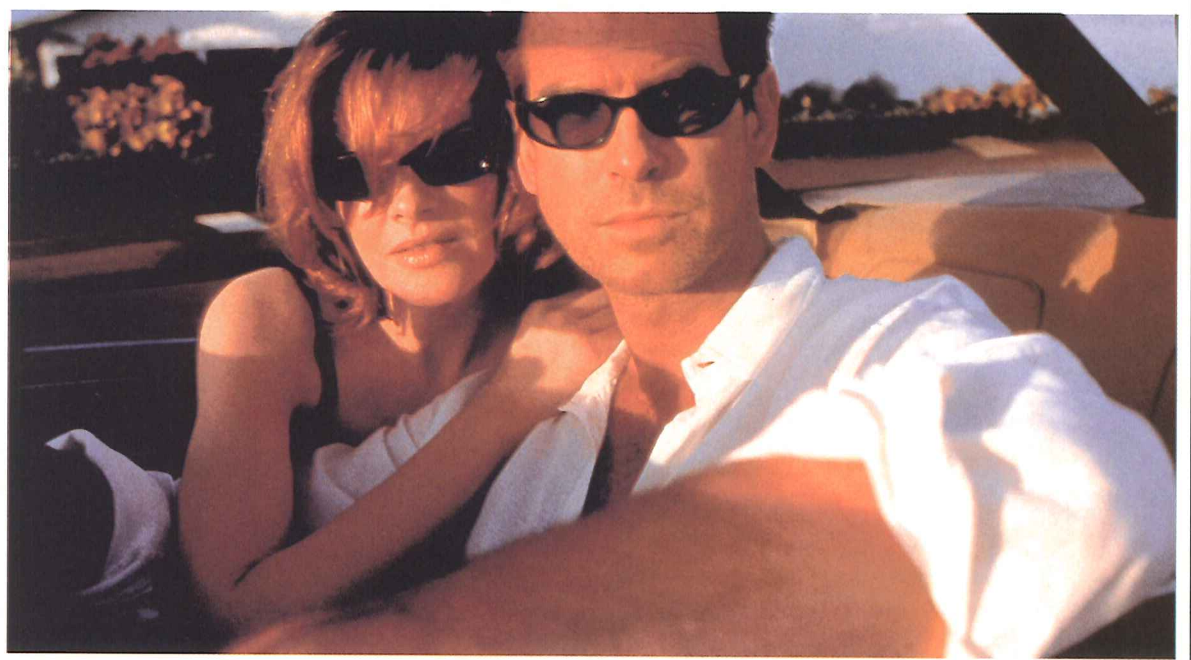
Muchos definen la buena literatura como aquella en la que todo tiene un motivo, en la que nada sucede por casualidad. Lo que pasa es que la vida está llena de casualidades y, muchas de ellas, claro, no llegan a buena literatura, su naturaleza se lo impide. Y de casualidades viven Travis, y de ellas hacen su razón de ser. Tras un álbum de debut con demasiados altibajos, demasiado mimético y, sobre todo, demasiado rockero, los de Fran Healy vuelven con un disco más maduro y calmado. Un disco en el que la influencia de Radiohead y The Verve se hace más que presente y que nos enseña a un grupo que sabe exactamente lo que quiere y que lo encuentra en la acusticidad pausada, en los medios tiempos y en las metáforas. Sí, todo esto es lo que se puede deducir tras un par de escuchas de este magnífico disco que ya es número uno en Gran Bretaña. Y, por casualidad o no, llega la realidad desternillándose. En The Man Who todo es accidental, todo sucedió sin planear. Tomemos, por ejemplo, la deliciosa Why Does It Always Rain On Me?. Claro, dirán algunos, es que llueve en su alma, en su corazón, y por eso le ha salido una letra tan triste y desesperanzadora. Pues no. La canción se llama así porque Fran se fue de vacaciones a Israel y no paraba de llover. Mira ahora, el disco es más acústico y está lleno de orquestas y de reminiscencias de Plastic Ono Band y el David Bowie de Hunky Dory. ¿Madurez? No, Fran estuvo una temporada en una casa que no tenía luz y empezó a componer con su acústica, y compuso tanto que hizo el disco entero. Casualidad, por ella Travis parecen haber llenado el agujero que han dejado los finados Verve y los vagos de Radiohead. Plan sutil, por eso Travis sacan el disco que tienen que sacar cuando lo tienen que sacar. Llenan un vacío y de paso sus cuentas corrientes. Ambas explicaciones son posibles, pero no pensemos tanto que acabaremos calvos. El mercado para los mercaderes y el arte para los artistas. La crítica para los frustrados y el dinero para los ricos. Compra este disco, pues es una gran mentira, pero, como todas las mentiras, suena genial. ¿Casualidad? El talento no sabe de casualidades, hombre. ★★★★

X.S

La película del mes

POR AMOR AL ARTE

CHAMPÁN, JETS PRIVADOS Y CLEPTOMANÍA



■ **John Silver tenía un loro y Pierce Brosnan tiene una Rene Russo.**

El secreto de Thomas Crown

■ Director: **John McTiernan** ■ Intérpretes: **Pierce Brosnan, Rene Russo, Denis Leary**

Billonario con aficiones turbias y peligrosas encuentra la horma de su zapato en la investigadora de una compañía de seguros.

Cuando Pierce Brosnan se harta de sí mismo y del elegante descuido con el que luce frac y trajes de chaqueta, le da por hacer cosas como ésta. Se encapricha con un proyecto, se cuelga del móvil, recorre estudios y recuerda antiguos favores... y al final se decide a tirar de Visa y financiar él mismo la realización de la idea que no ha sido capaz de venderle a otros. *El secreto de Thomas Crown* no es más que el poco maquillado remake de una película sobre ladrones de guante blanco que ya pasó desapercibida en su momento, hace treinta años. Pero el protagonista era Steve McQueen, y a Pierce Brosnan le apetecía hacer de Steve McQueen. También se ha empeñado en que Rene Russo hiciese de Faye Dunaway, porque ya que estamos no era cuestión de reparar en gastos.

El papel que Brosnan se ha regalado a sí mismo es el de un tipo hecho a sí mismo, elegante y encantador, que puede comprar todo lo que quiere y al que las mujeres encuentran irresistible.

■ **Brosnan derritiendo corazones a distancia. Parece que le funciona.**

El tema es que se le han acabado los retos (pobrecillo), y eso le lleva a un tipo... pues eso, elegante, encantador y glamuroso de cleptomanía. Cuando un cuadro de Monet desaparece de una galería, la única que sospecha de este individuo respetable es Rene Russo, la intuitiva mercenaria de una agencia de seguros.

El resto ya lo has adivinado: Russo quiere estar tan cerca de su irresistible sospechoso que acaba por colarse en su cama y en su vida, no sin antes obsequiarnos con la dosis justa y necesaria de electricidad estática, guerra de sexos (y de clases) y juego psicológico.

Y sí, es cierto que recuerda sospechosamente a *La trampa* (y a casi cualquier película sobre ladrones de guante blanco), pero la principal diferencia es que aquella era un bodrio y esta no está nada mal. De entrada, porque Russo y Brosnan sí que son un tándem adecuado para protagonizar una historia de este tipo, nada que ver con el ridículo y pomposo "papaíto seduce a niña pija" que deparaban Sean Connery y Catherine Zeta Jones. Y segundo, porque *El secreto...* es una ficción discreta y amable, que no se toma demasiado en serio a sí misma y en la que nadie muere y no se levanta la voz. El tipo de cine que puedes ir a ver con tu madre.

Aquí hay más amor, más juguetes caros, más inteligencia y más sana picardía que en la película original. John "La jungla de cristal" McTiernan no ha querido pasarse de listo y le ha hecho a Brosnan lo que éste pedía: un traje a medida. Y vale, el guión hará aguas, algún que otro momento roza la vergüenza ajena y películas como ésta das una patada y salen siete u ocho, pero el producto final es punzante, a ratos ingenioso y hasta puede que te haga sonreír. En fin, que bien, pero tampoco me pidas que te lo jure sobre la Biblia.

★★★★

Aitana Eguru

American Pie

■ Dir: **Paul Weitz**
■ Int: **Jason Biggs, Chris Klein, Alyson Hannigan**

■ Los ochenta han vuelto y nadie sabe como ha sido. En las pasarelas de las principales semanas de la moda se exhiben peinados y maquillajes imposibles, tacones de aguja y asimetrías. En las tiendas de discos se acumulan obras de tecno pop y de electro. La cocaína se convierte de nuevo en la droga de mayor elección y la cultura del pelotazo espera en el banquillo su oportunidad. Y, claro, el cine. Si se echa un vistazo a la cartelera de los últimos meses nos encontramos con una saturación poco saludable de comedias adolescentes. Sí, *Nunca Me Han Besado*, *The Waterboy*, *Alguien Como Tú*, etc. Y ahora llega la de mayor éxito, la más cafre y, claro, la más ochentera. *American Pie* es una comedia de granos al uso. Chicos de instituto en busca de experiencias sexuales, personajes que reflejan estereotipos y humor de sal gorda. Como esas películas que Antena 3 todavía insiste en emitir los sábados por la tarde. Y sí, les criticábamos por reaccionarios, pero el tiempo les ha dado la razón. Les criticábamos pero nos la tragábamos todas y, de vez en cuando encontrábamos perlas (*Todo En Un Día*, *Risky Business*, etc.). *American pie* no es tan guarra como *Porky´s* ni tan ingeniosa como *Este Muerto Está Muy Vivo*, pero divierte. Las cosas no han cambiado tanto como muchos creían.

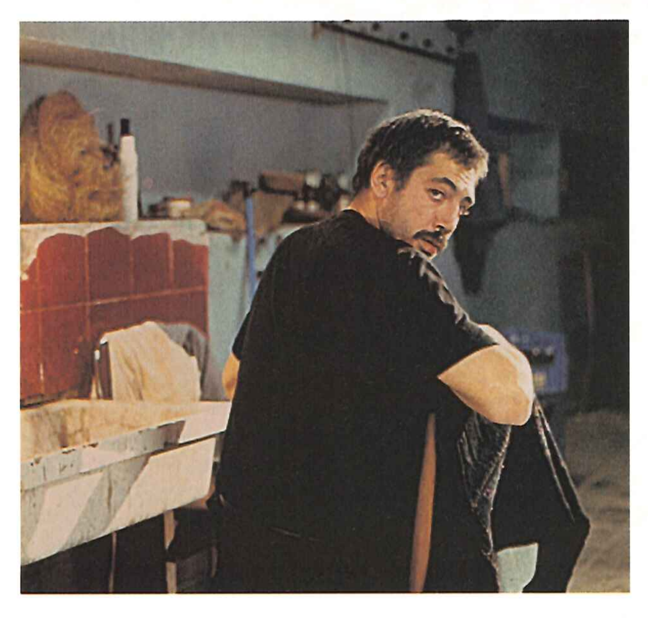
★★★

Nacho Puertas

Los lobos de Washington

■ Dir: **Mariano Barroso**
■ Int: **Javier Bardem, Pepe Sancho**

■ Negro. Así es y está todo en la nueva película de Mariano Barroso, uno de los directores con más talento del cine español. Y en medio de una oscuridad claustrofóbica y agobiante viven y se desviven un grupo de perdedores con pocas luces y muchas mentiras. Hombres que buscan sólo para saber que no encontrarán, que se odian y que se engañan, que se asocian por el placer de la traición. Ahí surge Bardem, cabeza visible de una venganza contra un antiguo jefe (Pepe Sancho), mezquino y falso. Para llevar a cabo la estafa que les enriquecerá y les servirá como puñalada de



ida y vuelta a aquel que antes les rajara cuenta con el apoyo (por decirlo de alguna manera) de una especie de gigoló con contrato de prácticas, un tonto y un mentiroso, entre otros. Y es de noche. *Atraco perfecto* y, claro, la inevitable *Reservoir Dogs* planean sobre una película que es española, pero no es una comedia, ni habla de la guerra civil, ni pasa en un pueblo cántabro. En España se hace poco cine así. Así de bueno.
★★★★

X.S

Shacky Carmine
■ Dir: **Chema De La Peña**

■ Estas cosas nunca funcionan. Y a estas alturas todo director debería saber que no se pueden hacer biopics -ficticios o no- de bandas de rock. La tentación es grande, pues el éxito puede ser rápido y la receta es fácil. Cuatro cameos semifamosos, una banda sonora en plan recopilatorio de navidad, muchas drogas y algo de sexo. Con todo esto nos aseguramos que, al menos, durante la primera semana manadas de adolescentes con hambre de mito llenarán las salas. Después se lo contarán a sus amigos y estos optarán por la bolera. *Shacky Carmine* no es comparable a tres partidas de bolos, ni a cuatro cervezas ni mucho menos a ir una tarde al CINE. Nos encontramos ante un producto tan desaliñadamente aliñado que da casi grima. Todo está bien calculado, los personajes son el tópico y la historia discurre plácida, con los flashbacks y saltos necesarios en cualquier obra con un mínimo de ínfulas. Hay momentos en los que el ritmo y el tratamiento del tópico llegan a hacer de la película prácticamente notable. Y te preocupa, porque no te puede gustar. Tienes amigos fans del cine iraní y exnovias acreditadas en el festival de San Sebastián. Al final, gracias a Dios, la cosa se desmadra de tal forma que uno puede salir del cine tranquilo. *Shacky Carmine*, la historia de una banda de rock de Madrid, de lo malos que son los de las discográficas, de cuántas drogas te puedes meter en una noche. Una obra con cameos de Raimundo Amador, Ari, Manolo Kabezabolo, Albert Pla, Kiko Veneno, etc. Banda sonora con Undrop, Undershakers, Dover, etc. *Shacky Carmine*, veinte buenos minutos y el resto a la altura de lo que se podía esperar. De aquí unos meses habrá otra y será igual.
★★

Nacho Puertas

Crueles intenciones
■ Director: **Roger Kumble**
■ Intérpretes: **Sarah Michelle Gear, Ryan Philippe, Selma Blair**

■ El caso es que ya hace un par de semanas que fui a ver esta película, por mi cuenta riesgo y porque no se me ocurrió nada mejor que hacer. Ahora me piden que haga una crítica ("nada, cien palabritas") y la verdad es que apenas me acuerdo. Miento, no me acuerdo en absoluto. Pongamos que era la historia de dos hermanos (no, hermanastros) forrados de pasta, atractivos y cínicos. Siliconada ella, sobreactuado él, se dedican a acumular amantes y cruzar apuestas. En la atmósfera flota un incesto sutilmente insinuado (qué digo insinuado, ahora que recuerdo había una o dos escenas bastante tórridas entre los supuestos hermanos... o hermanastros) y una sana amoralidad adolescente que acabará teniendo consecuencias trágicas... no por nada, sólo porque esto es una adaptación posmoderna y puesta de *Las amistades peligrosas*, el libro de un francés que de un tiempo a esta parte todo el mundo adapta porque a todos nos gusta y todos vamos a ver las películas que se basan en él. Si prescindimos del libro que hay detrás (que, según creo recordar, apenas se nota), nos queda una historieta de erotismo preuniversitario, con alguno de los escotes más inverosímiles que he visto yo últimamente, un discreto muerdo entre dos parroquianas (la hermanita perversa y una tonta del bote que pasaba por allí) y un final que he preferido olvidar porque comprendo que los guionistas, tengan talento o no, tienen que vivir de algo. Y eso es todo lo que recuerdo, la próxima vez prometo tomar apuntes.
★★

Ángel Urtubi

Ghost Dog: El Camino Del Samurai
■ Director: **Jim Jarmusch**
■ Intérpretes: **Forest Whitaker, John Tormey**

■ Jim Jarmusch es uno de los grandes nombres del cine independiente, americano con las contradicciones que eso comporta. Su filmografía está llena de grandes intenciones, de riesgos necesarios y de resultados irregulares. Está el sublime Jarmusch de *Dead Man*, el poeta crepuscular que retrata un mundo muerto con personajes con nombres de poetas que buscan incesantes su tumba. Está el Jarmusch costumbrista, el de *Night On Earth*, el fotógrafo preciso de la realidad, el observador incansable, el americano de vacaciones en Europa con una guía *Let´s Go* de ochocientas páginas, todas subrayadas. Pero también está el Jarmusch vacío, el mitómano inelocuente de *Mistery Train*. Y, claro, está el -para los amantes de la anácdota- Jarmusch sentado en la tienda de Harvey Keitel en Smoke, interpretando un guión delirante sin mover una sola muesca -bonita metáfora de su filmografía-.

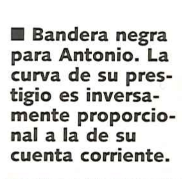
Y ahora nos llega su nuevo film tras la magnífica Year Of The Horse. Y, anda, es un film de samurais. Pero el samurai es Forest Whitaker que, sí, es un gran actor cojo y bizco, pero es negro y yo he leído que los samurais eran japoneses. Creía que habitaban en una sociedad feudal después de que el emperador Meiji perdiera sus privilegios. Bien, pues el director norteamericano ha obviado tal nimiedad para fabricar un collage con lo mejor y lo peor de su filmografía. Partiendo de la brecha que abriera Dead Man, Ghost Dog nos muestra a otro hombre en busca de la riqueza espiritual como única manera de comprenderse a sí mismo y al mundo que le rodea. En un universo urbano, donde ya nada es lo que era y en donde la incomunicación es la única que abre la boca, Whitaker aparece como eje en emedio de un aluvión de referencias -de Kurosawa a Boorman, pasando por Sergio Leone- que convierten al film prácticamente en un Grandes Éxitos. Jarmusch arriesga y ya sólo por eso es loable su empresa, pero si encima le añadimos un dominio del medio ejemplar, unas buenas interpretaciones y una gran banda sonora nos encontramos con un film de notable brillantez. Pero claro, si -al igual que Dead Man- este film amplifica las virtudes del neoyorkino, también hace más notables sus carencias y sus vicios aún no resueltos. El ritmo siempre ha sido el talón de aquiles de Jarmusch, y aquí no es diferente. En ocasiones es casi peor -las lecturas del código samurai son insufribles- y, sí, todos apreciamos la intensidad de un film pausado y espiritual, pero las obsesiones de Jarmusch y su manía por pararse en cada una de ellas están a punto de estropear una película que no llega a obra maestra por exceso más que por defecto.
★★★★

Xavi Sancho



Este mes recomendamos...





■ Bandera negra para Antonio. La curva de su prestigio es inversamente proporcional a la de su cuenta corriente.



CUATREROS Y DÉSPOTAS

UN ZORRO CON Z DE ZASCANDIL

La máscara del Zorro.
■ Dir: **Martin Campbell**
■ Int: **Antonio Banderas, Catherine Zeta Jones, Anthony Hopkins**

A estas alturas ya casi todos sabéis la historia de este mejicano héroe de capa y antifaz. Para revivir el mito, se juntaron un par de actores que antaño fueron brillantes y la única galesa capaz de parecer algo latina. El resultado es un film de aventuras al uso, un producto que intenta rescatar la época dorada del cine de aventuras.

Y cuando me refiero a época dorada no me refiero a los lejanos años de El halcón y la flecha, cuando Errol Flynn reinaba en todos los mares, sino a la década de los ochenta (*Indiana Jones*, *La gran ruta hacia China*, *Tras el corazón verde*...). La empresa era complicada y el resultado sólo lo salvaba una buena campaña de márketing. Finalmente, nos encontramos ante algo que quiere ser mucho más de lo que realmente es. Campbell en ocasiones se olvida del fin último de la producción e intenta darle una vertiente social y hasta oscura al film, pero lo hace con tan poca gracia que lo primero parece un documental y lo segundo un apagón. En el resto, después de que el productor le pegue la colleja por listo, se dedica a retratar a los actores para que se luzcan, lo que pasa es que a Banderas Hollywood se le ha tragado el talento, lo mismo a Hopkins y la Jones. Bueno, la Jones tiene presencia, pero es una de las peores actrices de la historia del cine moderno. Bonitos vestidos, de cualquier modo. ★★★

Nacho Puertas

Celebrity

EE.UU., 1998
■ Director: **Woody Allen**
■ Intérpretes: **Kenneth Branagh, Judy Davis, Joe Mantegna, Melanie Griffith, Winona Ryder**

■ Mientras estás leyendo estas líneas que anuncian la salida al mercado videográfico de la penúltima creación de Woody Allen, su última película ya se ha empezado a exhibir en las salas de los EE.UU., y a principios de año se presentará en España. Allen está atravesando un período especialmente fértil, y el clásico ritmo de una película cada año y medio ha dejado de ser suficiente para él. Por supuesto, sus filias, fobias e inquietudes siguen siendo la materia prima esencial de su cine.

En este caso, el escenario es el mundo de los famosos de Nueva York y el tema a tratar es la vida de un escritor, Kenneth Branagh, que no acaba de encontrarse a sí mismo entre tanta actriz y tanto cirujano plástico. ¿Que por qué no hay que perderse este film? Pues tal vez porque Allen vuelve a demostrar una maestría incomparable en su análisis de los ambientes típicamente neoyorkinos y de la fauna (en este caso, la intelectualidad chic) que los puebla. Por cierto, uno de estos personajes lo encarna Judy Davies, excelente actriz habitual en el reparto de Allen; sus interpretaciones son memorables.★★★★

Isabel Graupera

Hi-Lo Country

EE.UU, 1998
■ Director: **Stephen Frears**
■ Intérpretes: **Billy Crudup Woody Harrelson, Patricia Arquette, Penélope Cruz, Sam Elliot**

■ Se trata de la adaptación cinematográfica de la novela de Max Evans, escritor habitual de historias ambientadas en el oeste americano. La película ha sido producida en parte por Martin Scorsese, no siendo ésta la primera colaboración de Frears-Scorsese. La presencia de Scorsese se presenta para el espectador como una garantía, ilusión que irá desvaneciéndose a medida que avanza el filme. La trama argumental está cargada de tensión y conflictividad entre los personajes pero la interpretación plana y carente de dimensión dramática por parte de los actores restará credibilidad a los personajes de este sucedáneo de *western* trasnochado, que transcurre en los días del Plan Marshall.

Pete y Big Boy, dos antiguos amigos deciden rehacer juntos sus vidas después de haber finalizado la Segunda Guerra Mundial. Sus deseos se materializarán en una intensa y dura vida como cowboys en tierra del oeste americano. No obstante, las cosas no les irán demasiado bien, ya que caerá sobre ellos la amenaza del terrateniente de la zona. Una de las múltiples subtramas solapadas, será el muy socorrido tema de la amistad que peligra por culpa del amor de una mujer. El filme se abre con un plano de Pete armado a la espera de alguien, recurso fílmico que introduce el *flash back* narrativo. Al finalizar la proyección no queda suficientemente claro el plano de inicio y cierre. ★★★

I.G

Cookie's Fortune

EE.UU., 1998
■ Director: Robert Altman
■ Intérpretes: **Glenn Close, Liv Tyler, Julianne Moore, Charles Dutton**

■ Existen ciertas zonas pobladas de este vasto país que es Estados Unidos que parece que vivan al margen del mundo. Normalmente se trata de regiones del interior, ya sean húmedas o desérticas, pero siempre alejadas de cualquier vía principal de comunicación. Por ello, sus habitantes nunca están de paso, o viven ahí todo el tiempo o se van para siempre. De estas circunstancias se deduce el tipo de vida que en estos lugares se desarrolla: ambientes humanos muy cerrados, leyes ancestrales que sobreviven incluso por encima del propio código civil, secretos familiares nunca desvelados y una cotidianidad excesivamente monótona y asfixiante para cualquier extranjero que se atreva a familiarizarse con ella. Y este es el escenario escogido para la última historia cinematográfica de Robert Altman. Un suicidio encubierto para no manchar el honor familiar y un sospechoso acusado de un crimen inexistente son todas las bazas de un guión que resulta un poco flojo. Sin embargo, lo que es realmente brillante de este film es un acertadísimo reparto de actores encabezado por una ególatra y demente Glenn Close, seguido por actrices ya consagradas como Liv Tyler y Julianne Moore, magistralmente dirigidas por Altman. El resultado final es un *thriller* descafeinado que, a pesar de todo, puede dejaros un buen recuerdo.★★★

I.G

Deathmatch

La amenaza fantasma se concreta, y los juegos con licencia *Star Wars* alcanzan por fin la cúspide tanto en PC como en N64. Mientras, en lo que a PlayStation se refiere, la serie Platinum copa las cuatro primeras posiciones, relegando a novedades como *Soul Reaver* o *Shadowman*. ¿Ya no se hacen juegos como los de antes, o es más bien que las novedades siguen pareciéndole demasiado caras al jugador medio?

Fuente: Centro Mail Tel. 902 17 18 19

PC Top 10

1. SW Episodio 1-Amenaza fantasma
2. Shadowman
3. Alien Vs Predator
4. Half Life
5. Dungeon Keeper II
6. SW Episodio 1: Racer
7. Need for Speed IV: Road Challenge
8. Heroes of Might & Magic
9. Outcast
10. Total Annihilation II: Kingdoms

PSX Top 10

1. Tekken 3 (Plat.)
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Medievil (Plat.)
4. Gran Turismo (Plat.)
5. Soul Reaver: Legacy of Kain
6. Capcom Generations
7. Shadowman
8. Colin McRae Rally (Plat.)
9. Silent Hill
10. Syphon Filter

N64 Top 10

1. Shadowman
2. SW: Episode 1- Racer
3. Mario Kart 64
4. Legend of Zelda: Ocarina of Time
5. Re-Volt
6. Mario Party
7. Turok 2: Seeds of Evil
8. V-Rally '99 Edition
9. FIFA '99
10. Quake II

Game Boy Top 10

1. Super Mario Bros. Deluxe (C.)
2. Bugs Bunny & Lola Bunny (C.)
3. Warioland 2 (C.)
4. A Bug's Life (C.)
5. The Legend of Zelda Dx (C.)
6. Sylvester & Tweety
7. Asterix y Obelix (C.)
8. Lucky Luke (C.)
9. Super Mario Land 3 (Classic)
10. Game & Watch Gallery 2 (C.)

Top 10 Japón
(Todos los sistemas)

1. Yuqioh Dark Dual Stories GB
2. Dino Crisis PSX
3. Ape Escape PSX
4. Mario Golf 64 N64
5. Street Fighter Zero 3 DC
6. Fire pro wrestling G PSX
7. Vandal Hearts 2 PSX
8. Dance Dance Revolution PSX
9. Metal Gear Solid Integral PSX
10. Shutoku Battle DC

Top 10 EE. UU
(Consolas)

1. WWF Attitude N64, PSX
2. Pokemon Pinball GB
3. Mario Golf N64
4. Street Fighter alpha 3 PSX
5. Pokémon Red GB
6. Pokémon Blue GB
7. Rugrats: Scavenger Hunt N64
8. Super smash Brothers N64
9. SW: Episode 1 – Racer N64
10. Syphon Filter PSX

Top 10 G.B.
(Todos los sistemas)

1. Driver PSX, PC
2. Syphon Filter PSX
3. Silent Hill PSX
4. Colin McRae Rally PSX, PC
5. SW Episode 1: Racer N64
6. Gran Turismo PSX
7. V-Rally 2 PSX
8. Oddworlds: abe's Exodus PSX, PC
9. Tomb Raider 2 PSX, PC
10. Kingpin: Life of Crime PC

Ocho páginas de reviews minúsculas al servicio de quien quiera hacerse una idea de lo que vale y no vale la pena es cuestión de minutos. ¿Útil? Más que eso: mágico.

PlayStation Top 20

1. Tekken 3 (Plat.)
Sony
3.990 ptas.
Allá van de nuevo. Una importante mejora con respecto a sus antecesores; es gráficamente perfecto y los nuevos movimientos satisfacen tanto a principiantes como a veteranos. Una amplia variedad de subjuegos, bonus y personajes escondidos significan que hay tanto que hacer que es casi el Mario de los juegos de lucha.
*****

2. Final Fantasy VII (Plat.)
Sony
3.990 ptas.
Más que un juego de aventuras y rol, es una de las primeras películas interactivas que hemos tenido la suerte de ver. Inolvidable y excepcional.
*****

3. Gran Turismo
Sony
3.990 ptas.
Probablemente el mejor juego de carreras del mundo. Toma un tazón de gráficos escandalosamente buenos y otro de un manejo casi perfecto y mézclalos con un chorrito de respuesta inmediata y niveles de profundidad ilimitados; añádele una pizca de modo de repetición, y habrás seguido la receta para un cóctel de placer que no te puedes perder. Sony ha empaquetado su pequeño disco negro con un fornido número de vehículos y pistas, y se ha asegurado de que todo se combina a la perfección. Una obra maestra que sólo podrán mejorar sus secuelas.
*****

4. Legacy of Kain 2: Soul Reaver
Proein
8.990 ptas.
Los pasajes más oscuros de la obra de HP Lovecraft, Clive baker o Bran Stoker combinados en un charco de hectoplasma gore. Extenso, muy bien diseñado y ambientado y con puzzles que pondrán a prueba tu aletargada inteligencia.
*****

5. Capcom Generations
Virgin
7.990 pesetas
Cuatro cedés que te permiten repasar algunos de los mejores títulos del catálogo Capcom. Un buen viaje de ida y vuelta a la época en que la jugabilidad era lo esencial.
****

6. Shadowman
Acclaim
7.990 ptas.
La versión PSX de este juego inspirado en un cómic de Avcclaim no está del todo bien resuelta, pero la sólida línea argumental, la ambientación y la profundidad y extensión de los niveles hacen que sea un juego a considerar.
***

7. Colin McRae Rally (Plat.)
Proein
3.990 ptas.
Un giro con respecto a los juegos de carreras habituales, en el que haces rugir el motor por los circuitos campestres y sólo tienes al tiempo y al daño que sufre el coche como oponentes. La variedad de terrenos y los controles que responden a la perfección garantizan una sensación de conducción real.
*****

8. Silent Hill
Konami
9.490 ptas.
Sordidez y decrepitud en 3D, con cadáveres descuartizados colgando del techo o esperando al jugador incauto en el interior de pavorosos armarios. Miedo, mucho miedo.
*****

9. Syphon Filter
Sony
8.490 ptas.
Juego de acción y espionaje desarrollado en EE.UU que tiene poco que envidiarle a Metal Gear Solid. Estrellas invitadas: el motor de Tomb Raider y los disparos a la cabeza de GoldenEye.
****

10. Driver
GT
8.490 ptas.
Driver ha dado un paso más allá, ha conseguido dotar de emoción un género plagado de simuladores cada vez más realistas. Para apreciarlo como merece, debemos tener en cuenta que no es un simple simulador de carreras, sino más bien un curso acelerado de conducción virtual.Y además, con genuina ambientación setentera y cinéfila.
*****

11. V-Rally 2
Infogrames
8.990 ptas.
Exigente y selectivo. Otros simuladores automovilísticos premian la osadía, los reflejos o la falta de escrúpulos, pero ganar en V-Rally 2 sólo está al alcance de los buenos conductores.
****

12. Metal Gear Solid
Konami
7.490 ptas.
Esperado con ansia desde que empezaba a insinuarse, Metal Gear tiene un punto de partida muy brillante (eres un infiltrado y no un simple aniquilador de gatillo flojo y encefalograma plano) y luce y suena estupendo. Dicen que es un poco corto, pero cada minuto de este juego es oro puro.
*****

13. Street Fighter Alpha 3
Virgin
7.990 ptas.
El juego más innovador y divertido que ha producido la licencia SF en milenios. Excelente acabado, soberbia animación en 2D y muchas novedades.
*****

14. Crash Bandicoot 2 Platinum
Sony
3.990 ptas.
Controlas a un marsupial chiflado mientras cruza pantallas y recoge manzanas con los malos pisándole los talones. Interesante, aunque lineal y poco difícil.
***

15. Bugs Bunny Perdido en el Tiempo
Infogrames
7.990 ptas.
Infogrames ha encontrado la forma de comunicar la madriguera de Bugs con territorio PlayStation. Este juego intenta superar con valentía las limitaciones del género de plataformas, pero la acumulación de tópicos y los pobres movimientos de cámara hacen que no lo consiga del todo.
***

16. Bichos
Sony
8.490 ptas.
Las aventuras de una hormiga. Está tóscamente animado y no es otra cosa que un repetitivo paseo en el que tienes que correr, saltar y dar empujones.
***

17. Micro Machines v3
Proein
4.490 ptas.
El viejo juego en 2-D con vista desde arriba se ha convertido en un pseudo 3-D para un público moderno, y es una maravilla. Hay 30 pistas nuevas, basadas en mesas de cocina y pupitres del cole, una cámara con un enfoque isométrico perfecto y un modo multijugador que está tan bien diseñado como Philipa Forrester. ¿Y todo esto por 4.500 ptas? Debemos de estar soñando.
*****

18. Asterix
Infogrames
7.990 ptas.
Entre las fases de plataformas y su parte de estrategia, preferimos ésta última, aunque la participación en un combate de estrategia estilo Risk es donde se condensa el atractivo de este juego. La lástima es que es demasiado fácil.
***

19. Resident Evil Platinum
Capcom
3.990 ptas.
Genuinamente aterrador, es el primer juego en alcanzar los niveles de intriga hasta ahora reservados a las películas. Te sentirás como un personaje de Ya sé lo que hicisteis el último verano. Los detalles de fondo son muy satisfactorios y el argumento perfecto. Gracias a la línea Platinum, ahora puedes incluirlo entre tus cartuchos favoritos.
*****

20. Time crisis Platinum
Sony
3.990 ptas.
El escenario es un sendero preparado para que enfrentes una gran cantidad de hombres pistola en mano con la intención de no dejar nada con vida. Excitante, sangriento y muy fluido.
*****

También a la venta...

Lucha

Marvel Super Heroes Vs Street Fighter
Virgin
7.990 ptas.
Es un producto Capcom pero esta vez no es un éxito. Y eso que la idea de reunir a los héroes de Street Fighter y los personajes de la Marvel parecía tener futuro. Poco creativo y demasiado difícil.
**

Evil Zone
Spaco
8.490
Manga de anticipación violenta y peculiares movimientos de cámara para este beat'em up tocado por el dedo invisible de la magia.
***

Dead or Alive
Sony
Precio no disponible
Un solvente beat 'em up. Parece poco interesante, pero sus gráficos son todo lo rápidos que quieras y se aparta hábilmente del estilo de lucha de Tekken con su inteligente uso de los contraataques y con el énfasis en agarrar al adversario y enviarlo por las nubes. Evita la opción "rebote de pecho".
****

Kensei
Konami
7.990 ptas.
Un beat 'em up menos ostentoso que Tekken, pero su amplia gama de personajes y su profundidad lo convierten en un juego muy largo. Le falta calidad gráfica y sentido del humor, pero con un montón de desafíos y unos oponentes que aprenden, ¿quién podría quejarse?
****

Mortal Kombat 4
GT Interactive
8.490 ptas.
Aunque presenta gráficos en 3-D, este sangriento juego de lucha no ha conseguido sacar un buen provecho a la dimensión extra. Diez años después, los controles y los personajes se están quedando anticuados.
***

Mortal Kombat Trilogy
GT Interactive
3.990 ptas.
Como los tres anteriores; la rápida y cómica lucha que ofrece este juego sólo satisfará a los fans de la serie.
***

Soul Blade
Sony
3.490 ptas.
Este juego sustituye las luchas con puños ensangrentados de Tekken por armas estruendosas bañadas en folklore, por lo que satisface los gustos de todo tipo de jugadores. Los movimientos se ejecutan más fácilmente que en Tekken, pero todavía ofrece una de las acciones en beat 'em up más rápidas de PlayStation. Mucha diversión por poco dinero.
****

Rival Schools
Virgin
7.490 ptas.
Profesores y alumnos saltan al ring en este juego de lucha absolutamente loco al estilo de Grange Hill, con movimientos exagerados y una enorme selección de modos y subjuegos. Técnicamente no es una maravilla, pero sí divertidísimo, gracias a unos movimientos fáciles de ejecutar.
****

Bloody Roar 2
Virgin
7.990 ptas.
Se agradece la habilidad de los personajes para transformarse en luchadores animales, flexibles y rápidos, pero al juego le falta variedad, profundidad y delicadeza.
***

Street Fighter Collection
Virgin
Precio no disponible
Bofetadas multiplicadas por tres: contiene los dos Street Figher y un Street Fighter Alpha retocado. Hay una buena selección de luchadores, pero le falta la destreza y el carácter adictivo que tiene Tekken.
***

Tekken 2
Sony
3.490 ptas.
Fue el mejor beat 'em up hasta que llegó Tekken 3. El segundo de esta serie y tan esplendoroso como cabría esperarse viniendo de Sony, con modelos de personajes que no estarían fuera de lugar en una demo prerrenderizada, y luchas con sentido. El modo para un jugador es totalmente absorbente (algo raro en un juego de lucha) y está lleno de movimientos brillantes, jefes y secretos a los que clavar los dientes.
****

WWF Warzone
Acclaim
7.990 ptas.
Unos tipos grasientos con leotardos que lo resuelven todo a bofetada limpia.
Los movimientos y los personajes hacen que el juego sea interesante y el genial modo "crea un jugador" te permite construir y personalizar a tu propio luchador. Le falta variedad, y es algo lento.
****

Carreras

GTA: London
Proein
4.990 ptas
Una buena secuela del mítico Grand Theft Auto. Está ambientado en el Londres de finales de los 60, los escenarios han sido recreados con minuciosidad fanática y la banda sonora es genial. Aún así, resulta un poco repetitivo.
***

360°
Virgin
7.490 ptas.
Una especie de WipEout acuático. O sea, uno de aquellos simuladores de carreras en que la ficción científica sustituye a las ruedas. Correctito.
**

Need For SpeedRoad Challenge
Ea Sports
7.990 ptas.
Eterno como el agua y el aire, con gráficos grandes como la vida y velocidad aterradora. Pero no es Gran Turismo.
****

Formula 1 '97
Psygnosis
4.990 ptas.
Una continuación muy necesaria para el simulador original del «pasatiempo» predilecto de Damon Hill. Todas las estadísticas están aquí, junto con una capacidad de reacción aumentada y una oposición más realista. El modo para dos jugadores no le hace justicia.
****

Formula 1 '98
Psygnosis
7.990 ptas.
Una simulación de conducción muy mediocre. Vistas inadecuadas y un manejo horrible. Qué lástima.
**

Monaco Grand Prix
Ubi Soft
7.995 ptas.
En el género de carreras la competencia es dura, y este nuevo título de Ubi Soft está bien preparado. Frente a la saga de F1 sólo lo oscurece su falta de nombres reales, pero lo supera en el aspecto técnico.
***

Need for Speed 3
EA Sports
Precio no disponible
Hay muchos modos que hacen que el juego dure más, unos gráficos geniales y una buena sensación de velocidad. La oportunidad de despistar a la policía y el modo para dos jugadores hacen de este el mejor NFS hasta el momento, pero, como tantos otros, se queda corto con respecto a Gran Turismo.
****

Psybadek
Psygnosis
7.490 ptas.
Una mezcla de plataformas y snowboard. Bonitas peripecias, pero es tan difícil como absurdo.
**

Rally Cross 2
Sony
6.990 ptas.
Tres coches y tres tipos de terreno. Demasiados choques, carreras fuera de la pista y un manejo terrible.
**

Rage Racer
Sony
7.990 Ptas.
Un juego de carreras de recreativa en tu propia casa. La tercera parte de la serie de Ridge Racer es veloz, tiene buenos gráficos y está lleno de opciones. Éste es tu juego de carreras si lo que te va son los coches de gran potencia (a diferencia de los de Gran Turismo). Los coches alcanzan una velocidad increíble cuando bajan por pendientes. El único fallo que quizás tiene es que no hay la posibilidad de jugar con la pantalla partida en dos vistas

diferentes. Pero el modo de enlace compensa esto de sobras. Superado por Ridge Racer Type 4.
****

Ridge Racer Revolution
3.490 ptas.
Segundo puesto dentro de la serie de juegos de carrera. Es una mejora sustancial respecto a Ridge Racer, con una pista de más calidad, más velocidad y un paisaje precioso. Las carreras que resultan de esto son rápidas y endiabladamente difíciles de dominar. La mayor dificultad radica en tus contrincantes, que aprovechan el mínimo fallo por tu parte para adelantarte.
*****

Road Rash 3D
EA
7.990 ptas.
Un juego de carreras para la gente a la que le gusta ver moratones en sus semejantes, pero esta extraña combinación a base de competir y abofetear a otros conductores no cuadra muy bien.
***

Rollcage
Sony
7.490 ptas.
Un juego de carreras futurista y caótico. Los increíbles decorados, las vueltas de campana y los coches que pueden saltar, girar y dar vueltas para acomodarse a cualquier terreno y contorno son geniales, pero la velocidad y la facilidad con que se producen los choques crea una gran sensación de arbitrariedad e inseguridad. De todos modos, apúntate a una carrera divertida y original.
****

Running Wild
Sony
6.990 ptas.
Con lo que puede considerarse el primer run 'em up te parecerá que vas a pie. Muy lento.
*

Tank Racer
Ubisoft
Precio no disponible
Ni siquiera las 22 pistas con escenarios que puedes destrozar a tu antojo hacen atractiva esta carrera de ruidosos tanques.
**

TOCA 2
Codemasters
8.490 ptas.
Un garaje repleto de coches que se manejan de forma diferente y acogen una acertada física de conducción. Si no fuese por su intensa dificultad, éste sería el juego de carreras perfecto, con circuitos y velocidad acertadas, y un nivel de suavidad que asusta.
****

Tommi Makinen Rally
Europress
7.990 ptas.
El rival de Colin McRae está repleto de pistas (130) y te ofrece la opción de poder crear todavía más, pero en la meta es derrotado por sus competidores.
***

Vigilante 8
Proein
8.990 ptas.
Conducción destructora ambientada en los 70. Destruir edificios y coches mientras conduces vehículos de los años 70 suena muy bien, pero cuando la recompensa son sólo más explosiones en cada nivel, la monotonía acaba invadiéndolo todo.
***

WipEout 2097
Psygnosis
3.490 ptas.
Una mejor apuesta que el original para la compra casual de un juego de carreras, ya que la curva de aprendizaje es más suave; pero la nueva, y más difícil, clase de conducción hará que a los veteranos les salten las lágrimas. Tiene una oposición controlada por CPU excelente, más armas y las pistas más retorcidas a este lado del Atlántico, aunque, si se nos permite decirlo, en comparación con algunas de las maravillosas ofertas actuales, está empezando a verse algo anticuado.
*****

Deportes

FIFA99
EA
7.490 ptas.
Es cierto que los juegos de FIFA nunca han tenido la jugabilidadde sus competidores, pero han sabido hacerse irresistibles gracias a las licencias que poseen, con las cuales puedes diseñar el partido que quieras y además ganarlo, gracias a que el árbitro puede ponerse de tu lado.
****

Cool Boarders
Platinum
Sony
3.990 ptas.
Snowboarding para las masas. El modo para dos jugadores y las impagables competiciones con el tuerto y computerizado rival del modo solitario son grandes mejoras con respecto a la entrega precedente.
***

All Star Tennis '99
Ubi Soft
7.490 ptas.
Una recreación seria; es rápido y extenso, pero una cámara bastante inadecuada hace las cosas difíciles. Prueba con el modo multijugador y el subjuego "tenis bomba".
***

Bloodlines
Sony
6.990 ptas.
Corres entre remolinos giratorios y apaleas a los equipos contrarios. Muy rápido, y demasiado simple.
**

Triple Play 2000
EA
5.990 ptas.
Un juego que transpira amor por el beisbol. El sistema de control es una delicia y su atmósfera del todo inmejorable.
****

Everybody's Golf
GT Interactive
6990 ptas.
Las imágenes son simplistas pero la jugabilidad es compleja, y presenta un enfoque arcade que inyecta una agradable explosión de velocidad. Está muy bien si no te tomas el golf muy en serio. ¿Y quién lo hace, aparte de Faldo?
****

ISS Pro '98
Konami
8.490 ptas.
Konami destaca sobre sus desesperados rivales con licencias después de afilar su título original de forma maravillosa. La jugabilidad es más suave, las tácticas más sutiles, los gráficos más bien hechos, marcar un gol tiene una mejor recompensa y con los pases te recorrerán estremecimientos de éxtasis por la espalda. Y el comentario de Tony Gubba es extrañamente sedante.
*****

Knockout Kings
EA Sports
7.490 ptas.
Un simulador de boxeo, con un sistema de barras de estado para que te asegures de no soltar el botón "Hit" (pegar) hasta que tu oponente cae. Hay muchos modos, una sección para crear tu propio jugador y la oportunidad de enfrentarte a un Mohamed Ali virtual. Eso es boxeo inteligente
****

Anna Kournikova's Smash Court Tennis
Sony
7.490 ptas.
Un sistema de control perfecto, muy buenos escenarios y una IA muy potente son las principales bazas de este simulador deportivo de la Namco.
****

NBA Live 99
EA Sports
7.490 ptas.
Eso sí es un mate: una suave captación de movimiento, caras de concentración y unos modos Simulation y Arcade que deberían satisfacer a los devotos del baloncesto y a la gente normal de la misma manera. Los fans de Rodman deberían estar contentos con la abundancia de estadísticas y el modo para crear a un jugador.
****

NFL Blitz
GT Interactive
Precio no disponible
Fútbol americano simplificado y divertido que abandona el estilo habitual (recargado de reglas y con pausas para descansos cada par de minutos) y se dirige hacia algo que vale más la pena (con el énfasis en la velocidad, en los controles simples y en la utilización de los puños), por lo que resulta muy divertido.
****

NHL 99
EA
7.490 ptas.
Hockey sobre hielo para coleccionistas de discos. Demasiados goles y muy poca acción. Te decepcionará.
**

Sensible Soccer: European Club Edition
GT Interactive
7.490 ptas.
Una actualización de un juego de fútbol de la vieja escuela. con partidos aburridísimos, en los que chutar y hacer pases es tan difícil que se te retorcerán los dedos del pie.
**

Tennis Arena
Ubi Soft
Precio no disponible
Está bien, pero no ofrece nada que no tengan ya los muchos simuladores de tenis que hay por ahí. Al sacrificar las tácticas complicadas para ganar en simplicidad, pierde profundidad.
***

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
EA Sports
7.490 ptas.
Le pillarás el truquillo enseguida. Con un montón de circuitos reales para deleitarte la vista, PGA Tour Golf ofrece una simulación realista y cargada de opciones del juego sobre hierba. La mecánica del juego deja un poco que desear, pero el conjunto vale la pena.
****

Total NBA '98
Sony
Precio no disponible
Es un simulador que requiere mucha determinación para aprender y jugar con éxito, debido a la inteligencia de los contrincantes controlados por la CPU. El modo donde puedes crear a tu propio jugador, la gran cantidad de opciones que hay, más el control total que ejerces sobre tus jugadores, hacen de Total NBA '98 un juego adictivo y visualmente atractivo.
****

UEFA Champions League 98/99
Proein
7.790 ptas.
Pasado y presente del fútbol europeo a tu disposición, para que te entretengas en crear un equipo realmente grande. Atractivo, pero un tanto pesado.
****

Plataformas

Crash Bandicoot 3
Sony
3.490 ptas.
El desmadre marsupial puesto al día. Apenas se separa un par de pasos de su exitoso y divertido hermano mayor.
***

Castelvania
Konami
9.490 ptas.
Un juego de plataformas de estilo "retro" basado en los vampiros y el ocultismo, y que sacrifica los gráficos en favor del tamaño. Cuesta un poco acostumbrarse, pero como cualquier otro juego en 2-D de la vieja escuela en el que tienes que correr y saltar, es envolvente, emocionante y adictivo. Y no hay comerciantes de flautas italianos.
****

Croc
Fox Interactive
3.990 ptas.
Un juego de plataformas de aspecto agradable, que intenta superar a Mario 64 pero queda arruinado por unos ángulos de cámara extraños, por unos niveles mal diseñados y por una completa falta de originalidad.
***

Croc 2
EA
7.990 pts.
Bonito, colorista y muy imaginativo. La trama se ha refinado y gana en profundidad con respecto al original. El problema es que es demasiado difícil para ser un plataformas.
***

Gex: Deep Cover Decko
Proein
8.490 ptas.
Vas por todas partes saltando sobre las cabezas de los malos y buscando objetos. Todos los elementos usuales de un plataformas están aquí, pero hay un sentido muy limitado de la libertad y el trazado es bastante extraño.
***

Gex 3D: Enter the Gecko
Take 2
Precio no disponible
Pretende ponerse al nivel de Mario, pero los saltos y demás no dan esa sensación de libertad que te ofrece el otro juego. Por otra parte, hay que decir que el diseño de los niveles casi iguala al de Nintendo, y tienes 125 movimientos a tu disposición.
****

Heart of Darkness
Ocean
7.490 ptas.
La aventura en 2D que hacía ya tiempo que esperábamos. Épica gálica exageradamente difícil sobre un niño y su perro, en la que tiendes a acabar teniendo que jugar a boleo.
***

Jurassic Park: The Lost World
Sony
Precio no disponible
Juego con dinosaurios para controlar a tu «dino» a través de un paisaje soso en 3D.
**

Lucky Luke
Infogrames
7990 ptas.
Esta aventura de niños pretende ser un poco «retro», al incluir secciones con bonus pertenecientes a otros géneros de juego. Su look de dibujos animados y su simplicidad hace de este un juego entretenido aunque poco duradero.
***

Megaman X4
Virgin
7.990 ptas.
Sufre de un exceso de diálogo y eso de correr y saltar en estilo «retro» da la sensación de ser muy pasado de moda.
**

Ninja: Shadow of Darkness
Proein
7.990 Ptas.
Ha llegado el hombre de negro, otro aventurero en 3D, con una buena gama de bofetadas, patadas y magia. Entretenido, pero bastante difícil, y con un sistema de cámara un poco extraño.
***

Oddworld: Abe's Exodus
GT Interactive
8.490 ptas.
Juego de plataformas con puzzles protagonizado por un alienígena muy ágil. Paséate por pantallas en 2D y rescata a tus amigos, y por el camino resuelve enigmas. A veces pone de los nervios, pero los detalles acertados que tiene más sus maravillosos gráficos hacen de este un juego entretenido y duradero.
***

Oddworld: Abe's Oddysee
GT Interactive
3.990 ptas.
Está muy influenciado por el clásico Flashback. Por vez primera Abe se nos hace auténticamente simpático, y aparecen una serie de elementos originales. Se tarda algún tiempo a dominar los controles, pero están bien pensados, y el juego es inmenso, con rompecabezas que te romperán la cabeza.
****

Pandemonium 2
BMG Interactive
Precio no disponible
Plataformas en pseudo-3D, ya que el camino ya está marcado. Además, no encontrarás ningún tipo de reto. Caos total.
**

Rugrats
Proein
5.990 ptas.
Puzzle de extraña animación, defectuosos controles y preocupante falta de dinamismo. Fiel al cómic en que se inspira, pero más bien pobre en su forma de recrearlo y, además, demasiado difícil para niños pero simple y repetitivo para los más crecidos.
**

Skull Monkeys
EA
Precio no disponible
Gráficos preciosos que se mueven bastante rápido, pero no es más que una nueva versión del juego de plataformas en 2D Earthworm Jim. Quizás tenga algún interés para jugadores pre-adolescentes, sobre todo por los chistes tan malos que tiene.
***

Spyro the Dragon
Sony
7.990 ptas.
Protagonizado por un pseudo dinosaurio violeta al estilo del mundo de las muñecas Barbie, este juego de plataformas en 3D bello e inmenso está pensado para niños, como se puede deducir de la simplicidad de los primeros niveles. Pero las misiones de rescate de dinosaurios y las plataformas en sí están bien conseguidas.
****

Tenchu
Activision
8.490 ptas.
Este juego de lucha y exploración (una combinación de Lara Croft y artes marciales) protagonizado por un sujeto que se mueve con ayuda de un garfio, podría haber alcanzado las cinco estrellas si no fuera por el parpadeo de pantalla y la cámara molesta.
****

Tombi
Sony
7.490 ptas.
Algunos elementos de juego de rol, y tareas innovadoras añaden divertimento a este plataformas en 2D de la vieja escuela. Se basa mucho en los secretos y el diseño de los niveles para ponerlo en marcha.
***

Shoot'em up

Apocalypse
Proein
8.490 ptas.
Un shoot 'em up futurista y colosal, con una curva de aprendizaje que está bien, y sin exceso de cosas por resolver que interrumpan el ritmo de la acción. Entretenimiento sólido y violento.
***

Asteroids
Syrox
5.990 ptas.
El concepto original no ha cambiado, pero la existencia de potenciadores y los efectos especiales que casi dañan la vista hacen que sea entretenido para la generación de los noventa, aunque un poco pasado de moda.
***

B-Movie
GT Interactive
8.490 ptas.
Un curioso shoot 'em up en 3D de tiro al alienígena, en estilo años cincuenta con naves espaciales que parecen de dibujos animados. El control complicado y el alto nivel de dificultad son garantía de un ataque de nervios.
***

Colony Wars
Psygnosis
Precio no disponible
Este culebrón espacial al estilo de Wing Commander tiene buenos gráficos y te hará pasar buenos ratos, pero la estructura de las misiones, que no te permite rehacer una que hayas fallado, hará que te comas el mando de rabia.
***

Colony Wars: Vengeance
Psygnosis
Precio no disponible
De apariencia impresionante, esta continuación te llevará a ti y a tu nave a través de una serie de misiones en primera persona y batallas espaciales brutales. El exceso metodológico pone de los nervios, pero tiene un realismo que hará morirse de envidia a los fans de La guerra de las galaxias.
****

Doom
GT Interactive
3.990 ptas.
Excelente reconversión del shooter en primera persona revolucionario de iD. Por si has estado de vacaciones durante los últimos años, te informamos que Doom va de un tipo que avanza por cavernas futuristas, agujereando a todo objeto que se mueva. El hecho de que los gráficos estén anticuados permite que reluzca la jugabilidad y el diseño de los niveles.
*****

Duke Nukem
GT Interactive
8.490 ptas.
Un shooter en primera persona de muy mal gusto, protagonizado por un psicópata y varias chicas bombón semi-desnudas. Muchas posibilidades de juego, y niveles diseñados según sitios reales. Pero empieza a parecer un poco caducado.
****

Forsaken
Acclaim
3.990 Ptas.
Un combate a muerte en una carrera para conseguir los últimos recursos de un planeta que está condenado. Es un shoot 'em up con túneles y planeadores. Los controles son un poco complejos, pero el aspecto visual te hará seguir jugando túneles a través.
****

G-Police
3.490 ptas.
Cuando empiezas a guiar a tu agente del futuro en su moderna nave, enviando a los criminales al calabozo, al principio te parece tan fácil como controlar a un niño de tres años en un supermercado. Pero si sigues con él, descubrirás una apremiante experiencia, especialmente en los momentos en que consigue introducir alguna estrategia mientras tú no miras.
****

Nuclear Strike
EA
Precio no disponible
Varios vehículos, helicópteros, pistolas, misiones y demás, junto con el factor de estrategia que nace del hecho de que hay poco fuel y armas. Bastante aburrido.
**

Point Blank
Sony
6.990 ptas.
Sólo se les podía ocurrir a los japoneses crear un juego de tiro a la diana en que aparecen ninjas y pirañas. Tiene un modo para cuatro jugadores y es muy adictivo. Invita a tus colegas para una sesión de birras y disparos divertidísimos.
****

Retro Force
Psygnosis
6.990 ptas.
Un shoot'em up de la vieja escuela francamente aburrido.
**

R-Types
Virgin
6.990 ptas.
Fieles conversiones de la primera y segunda parte de R-Types. Diseño de niveles muy conseguido, potenciadores muy buenos y fuerte adicción. Y todo esto cabe dentro de tu televisor portátil.
****

R-Type Delta
Sony
7.990 ptas.
Esta actualización nos trae de regreso al más que destructivo «Force», ahora con armamento reforzado. Pero la falta de imaginación en la confección de los niveles y las atiborradas pantallas son bastante decepcionantes.
***

Reboot
EA
Precio no disponible
Destruye a un dictador con ayuda de planeadores. Interesante variante del género shoot 'em up. Los niveles bien trabajados y los buenos gráficos crean un ambiente auténtico. Pero es demasiado repetitivo y tiene unos controles problemáticos.
***

Small Soldiers
EA
Precio no disponible
Soldaditos de plomo se lanzan a la aventura. Buena imagen y bien hecho, pero este shooter en tercera persona no entretiene.
**

Estrategia

Command & Conquer
Virgin
3.990 ptas.
Un sofisticado simulador de guerra basado en mover el cursor por la pantalla. Eres el responsable de administrar todos los recursos y decidir cuándo enviarás a tus hombres a la muerte. Es muy popular, consistente y envolvente, pero ya empieza a estar anticuado. El diseño de los niveles y la velocidad de la acción hacen de él una ganga, así que te recomendamos vivamente.
*****

Command & Conquer: Red Alert
Virgin
Precio no disponible
La continuación de Command & Conquer contiene algunas mejoras, como los gráficos perfeccionados y un sub-juego. Si al llegar a la masacre no tienes mouse, entonces réstale una estrella a este juego por la dificultad que tendrás en controlar a tus diminutos hombres. A parte de esto, es un buen juego con la tira de misiones.
****

Constructor
Acclaim
7.490 ptas.
Construye tu propio imperio urbano. Señala y haz clic para construir casas y mantener a los habitantes satisfechos. Tendrás que habértelas con toda una serie enemigos, rivales y locos que te pondrán las cosas difíciles durante el juego. Es de gran complejidad y muy completo.
****

Global Domination
Psygnosis
7490 ptas.
Bastante difícil de aprender a jugar, pero a la larga, este juego de guerras usurpacerebros gusta y satisface.
***

KKND: Krossfire
Infogrames
7.990 ptas.
Frustrante dificultad en «apuntar y hacer clic», con un modo especial para dos jugadores.
**

Populous: The Beginning
EA
7.990 ptas.
Esta recomendable conversión del título para PC, en la que puedes formar tribus que te veneren y destruyan a tus enemigos, se controla enseguida y es tan grande que le dedicarás semanas enteras. Es muy envolvente y los gráficos en 3-D crean una gran sensación de libertad.
****

Treasures of the Deep
Sony
Precio no disponible
La escasez de niveles se ve compensada por el aumento progresivo de dificultad y la extensa gama de armas y misiones de exploración submarina. La parte de buceo en sí es muy inconsistente.
****

Wargames
EA
7.990 ptas.
Las misiones son sencillas y poco numerosas, pero es una buena alternativa a Command & Conquer, con altas dosis de acción. La extensa gama de vehículos y el juego para dos jugadores de capturar banderas te hará pasar un buen rato viendo perecer al enemigo.
****

Warhammer: Dark Omen
EA
8.990 ptas.
Este juego sufre la maldición de los malos controles. Tener que repetir misiones te pondrá de los nervios.
***

RPGs

Alundra
Psygnosis
7.490 ptas.
Una trama interesante junto con un toque de estilo arcade. Es tan importante moverse y saltar como resolver rompecabezas difíciles pero lógicos.
****

Breath of Fire III
Virgin
7.490 ptas.
Paséate por un paisaje en pseudo-3D, y conversa con la gente mientras resuelves cosas. La interesante historia (tienes que combinar genes para dar poderes especiales a dragones) hace que te involucres, aunque a veces encontrarás que es un poco lento.
****

The Granstream Saga
Sony
6.990 ptas.
Una trama que promete, pero que después resulta convertirse en una serie de misterios que resolver simples y evidentes. El resultado es un juego de rol pedestre.
**

Megaman Legends RPG
Virgin
7.490 ptas.
La muy esperada puesta al día del juego de plataformas y disparos de los '80. El elemento de rol confiere sabor oriental y profundidad al asunto, pero el repetitivo disparar contra robots gigantes puede que te canse.
***

Wild Arms
Sony
6.990 ptas.
Un juego de rol importante, eclipsado solamente por el clásico Final Fantasy VII (ver arriba). Padece el mismo síndrome de batallas aleatorias que el otro juego, y los gráficos demasiado anticuados se quitan la capacidad de adentrarte en el juego, pero aun así te enganchará.
****

Aventura

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada substancial, y lo que hay que resolver es parecido a lo del primer juego. Pero Resident Evil 2 es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
*****

Tomb Raider II
Proein
4.990 ptas.
Las misiones de Lara Croft mezclan aventura y acción de modo alucinante. Sus peligrosas exploraciones y el diseño ejemplar de niveles lo convierten en una digna continuación del primero.
****

Hard Edge
Infogrames
7.990 ptas
Es un buen juego de espionaje y acción, en el que se desvelan las turbias relaciones entre una gran corporación y un grupo de traficantes de armas. Puedes jugar con cuatro personajes diferentes y es compatible con Dual Shok.
**

Resident Evil 2
Capcom
8.990 ptas.
El hecho de que puedas controlar a dos personajes no añade nada sustancial, y lo que hay a resolver es parecido a lo del primer juego. Pero Resident Evil 2 es mejor en todos los otros aspectos. El guión mejorado junto con una actuación de mejor calidad te pondrá la piel de gallina (además, hay un mayor número de zombis). Y las escenas que hay de por medio son lo mejor de este producto que te mantendrá despierto (del miedo) toda la noche.
*****

Puzzle

Bust-A-Move 2
Acclaim
3.990 ptas.
Te olvidarás de que tienes que dormir de vez en cuando. El juego más sencillo y adictivo que existe desde que un ruso tuvo la idea mientras jugueteaba con las piezas de Lego de sus hijos. Lo único que tienes que hacer es aparejar las cosas esas deformes para limpiar la pantalla. Es simple de conseguir, pero el modo para dos jugadores os mantendrá a ti y a tu amigo despiertos toda la noche. En el modo de un jugador te quedarás sin amigos.
*****

Bust-A-Move 4
Taito
6.990 ptas.
Juego rompecabezas muy adictivo. El objetivo consiste en nada más que aparejar burbujas de colores. Es tan fácil de aprender y a la vez tan difícil de dejar como las versiones anteriores. Hay un modo llamado «bubble link» que da para un juego de ritmo mucho más acelerado, y algunos niveles con cosas nuevas. Pero no vale la pena comprarlo si ya tienes una versión anterior.
***

Devil Dice
Sony
6.990 ptas.
Esta versión en 3D del dominó pero con dados no es el juego simple para cualquier ocasión. Pero una vez te metes dentro, es difícil de dejar. Esto ocurrirá una vez te acostumbres a su intensa velocidad y al miedo que producen esos personajes que hay en el medio.
****

Live Wire
Sci
Precio no disponible
Completando los cuadrados con la finalidad de colorear las fichas del tablero obtendrás el mismo aburrimiento que con un librito de pasatiempos.
*

Shangai: True Valor
Activision
7.990 ptas.
Juego chino horroroso de emparejamiento de fichas. Muy complicado.
*

Super Puzzle Fighter II
Virgin
Precio no disponible
Este juego buenísimo es el resultado de una mezcla de Tetris y Bust-A-Move, con una pizca de Street Fighter (por los personajes que aparecen). Las jugadas acertadas producen un combate sobre pantalla. El modo para dos jugadores es brutalmente adictivo, pero si te pones a jugar al modo para un jugador tendrás a tu familia llamando a la puerta de tu habitación porque no te han visto durante todo el mes.
*****

Swing
Software 2000
Precio no disponible
Una variación de Bust-A-Move algo más lenta, donde las bolas oscilan según el dictado de la gravedad. Es una experiencia adictiva, pero vas a necesitar tiempo para dominarlo.
***

Worms
Ocean
3.990 ptas.
Juego de batalla multijugador con invertebrados peleones. Hace demasiados esfuerzos en vano para ser mono y diferente. Ofrece poco interés en modo para un jugador.
***

Fiesta

omberman World
Sony / Hudsonsoft
7.490 ptas.
Juego de laberintos y bombas. La versión en 3D isométricas de este juego clásico es pesada y poco original. Por suerte, sí es adictiva en modo multijugador.
***

Poy Poy 2
Konami
8.490 ptas.
Lanza-trastos multijugador que te ponte a correr a lo loco para recoger cosas y lanzárselas a tus contrincantes. Es divertido, sobre todo jugando con amigos, pero a la vez es algo confuso.
***

Retro

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2
Midway
Precio no disponible
Los juegos que nos ofrecen son Millipede, Road Blasters, Paperboy, Crystal Castles, Marble Madness y Gauntlet. Pero ninguno de ellos se mantiene en pie en una era donde se tiene que tener mucho pecho para convertirse en estrella de los videojuegos.
***

Bubble Bobble/ Rainbow Islands
Sony
Precio no disponible
Una buena ración del rancho de la vieja escuela, con juegos multipantalla de acción saltimbanqui protagonizados por Bub y Bob. No se aguanta al lado del fontanero italiano y del erizo azul.
***

Sony Museum 1
Sony
7.490 ptas.
Saluda a los abuelos Galaga, Pacman, Pole Position y Rally X. La primera entrega de juegos bajo el título de Sony Museum es la mejor de todas, y pondrá nostálgico a más de uno. Pero aparte de esto no hay mucho más, ya que los juegos son demasiado sencillos por el precio que pagas por ellos.
***

Ace Combat 2
Sony
7990 ptas.
Es tu oportunidad para volar en tu propio pájaro mecánico a la vez que resuelves millones de combates. Al principio, está bien, pero cansa de seguida.
***

Music Creation for the PlayStation
Codemasters
6.990 ptas.
Fabrica tu propio tecno y crea tus propios temas musicales mediante la manipulación de trozos de melodías e imágenes. Demasiado difícil para principiantes e insultante para profesionales.
***

PaRappa the Rapper
Sony
Precio no disponible
Únete a un perro simpático y

musical. La selección de melodías geniales hace que esto sea muy original y divertidísimo. Te lo acabarás en una tarde, pero te lo pasarás bomba.
★★★★

PC Top 20

1. Star Wars Episodio 1- La amenaza fantasma
EA
6.990 ptas.
Un juego que reconstruye con minuciosa fidelidad el argumento de la última película con etiqueta Star Wars. Por desgracia, minuciosidad y fidelidad no significan esta vez que el juego sea una maravilla, aunque tiene escenas brillantes y sale Darth Maul.
★★★

2. Shadowman
Acclaim
6.990 pts.
La superior calidad de los gráficos hace que este juego merezca una estrella más en la versión PC que en la PSX.
★★★★

3. Aliev Vs Predator
EA
3.990 ptas.
Juega como marine, Alien o depredador, y prueba suerte en cualquiera de los diez niveles. Es muy difícil, tal vez demasiado, pero el diseño de escenarios es muy bueno y la atmósfera está muy bien conseguida.
★★★★

4. Half-Life
Sierra
6.990 ptas.
Se escenifica en un ambiente terriblemente verosímil e incorpora puzzles coherentes y adversarios tan astutos que te sorprenderás. Todo esto en medio de preciosas detonaciones enemigas.
★★★★★

5. Dungeon Keeper 2
EA
7.995 ptas.
Ser malo tiene su encanto. Al menos ésa es la nada edificante tesis de Dungeon Keeper 2, un juego tenebrista y subterráneo en el que la maldad es la mejor de las estrategias posibles.
★★★★★

6. Star Wars Episodio 1: Racer
EA
7.995 ptas.
Estaba llamado a ser la carrera del siglo, pero lo cierto es que se ha quedado a medio camino. ¿Las razones? La inteligencia artificial de los rivales deja mucho que desear, es menos adictivo de lo esperado y los controles son demasiado complejos. Aun así, en materia de velocidades supersónicas no tiene rival.
★★★

7. Outcast
Infogrames
5.990 ptas.
Todo un mundo por explorar, un argumento de Óscar y un genial repertoriode armas e ítems. Un defectuoso sistema de gráficos perjudica mucho a este juego atractivo y original.
★★★

8. Requiem
Proein
7.995 ptas.
Eres un ángel, y tu misión es que el Bien triunfe, aunque sea utilizando métodos un poco expeditivos. Divertidísimos súper poderes y armas que tampoco están nada mal.
★★★★

9. Saga: La Furia de los Vikingos
Friendware
7.450 ptas.
Intenta aumentar la natalidad en tu aislada y mugrienta aldeucha vikinga. Después surca los mares al mando de un puñado de depredadores humanos y negocia o destruye.
★★★

10. Commandos: Más allá del deber
Proein
3.995 ptas.
Se trata de un juego genial, pero exige paciencia, pues hay que adaptarse a él poco a poco, y no sólo es poco flexible sino muy difícil. Sería deseable que las armas y los soldados se pudieran configurar con cierta libertad.
★★★★

11. Resident Evil 2
Virgin
6.500 ptas.
Tienes que acribillar zombis y coleccionar objetos para llegar al fondo de la siniestra plaga desencadenada por el virus-G. Buena atmósfera de terror, aunque la cámara fija entorpece el juego.
★★★

12. Civilization: Call to Power
EA
7.995 ptas.
Lleva a una sociedad desde el año 4000 a. de C. hasta el futuro. Call to Power sacrifica la calidad gráfica a favor de una mayor complejidad y durabilidad. De esta forma, construir ciudades y ganar guerras se convierte en una compleja tarea que requiere mucha planificación.
★★★★

13. Baldur's Gate
Virgin
7995 ptas.
Controla una pintoresca banda de ladrones, elfos y hechiceros en este juego de rol de tipo tradicional. Toma tiempo adquirir precisión con los controles, pero es un juego de excitante combate en tiempo real e impresionantes gráficos isométricos en 3D.
★★★★

14. X-Wing Alliance
EA
6.790 ptas.
Pertenece al lote de los inspirados en Star Wars, y te da la oportunidad de luchar en escenarios del doble de tamaño que el juego original. El equilibrio entre los modos para un jugador y multijugador y la rápida instalación son algunas de sus ventajas.
★★★★

15. Shogo: Mobile Armour Division
Dynamic Multimedia
2.995 ptas.
Es un shoot 'em up en primera persona que se caracteriza por su estilo manga y la posibilidad de vestirte de robot. Desplazarte con este armatoste metálico es más fácil de lo que parece, y los gráficos complementan perfectamente el diseño inteligente de los niveles.
★★★★

16. Silver
Infogrames
6.990 ptas.
Se trata del tradicional argumento del ser poderoso y malvado que somete a un pueblo mientras algunos héroes valientes se enfrentan a él. Los gráficos de ambiente y el modelado están muy bien, pero son muy grandes en relación al tamaño de los personajes. La cámara deja mucho que desear.
★★★★

17. RollerCoaster Tycoon
7.990 ptas.
Construir atracciones y hacer a la gente feliz es interesante durante un rato, pero Bullfrog lo hizo mejor con su Theme Park. Un juego muy completo y lleno de detalles, pero no especialmente divertido.
★★★

18. Age of Empires: El Auge de Roma
Microsoft
Precio no disponible
Un excelente juego de estrategia en tiempo real que despliega todo su potencial en las campañas para un jugador. Las partidas multijugador, en cambio, se nos antojan algo deslustradas por su falta de originalidad. El editor de escenarios es estupendo.
★★★★

19. Sim City 3000
EA
6.690 ptas.
¡Si no te gusta tu ciudad, hazla de nuevo! Pero no creas que es tan simple; la gran variedad de decisiones que se tienen que tomar en este juego te convencerán de lo complejo pero divertido que puede ser el diseño y construcción de una ciudad desde el principio.
★★★★

20. Railroad Tycoon II
Proein
7.995 ptas.
Es una mejora respecto al original. La administración de fondos y la dirección de trenes se acentúan más, quitándole importancia y tiempo a la aburrida construcción de raíles. Hay montones de zonas temporales y trenes con los que puedes jugar, y la gama de opciones te permite encontrar un juego a tu medida. Es genial.
★★★★★

También a la venta...

Carreras

V-Rally
Infogrames
4.895 ptas.
Ciertamente es otra importación de un juego para consola, pero sus virtudes no pueden dejarse pasar por alto. Cómpralo tranquilamente, y ya verás cuánto han mejorado la versión original
★★★★★

Carmageddon 2: Carpocalypse Now
Sales Curve
6.990 ptas.
El juego que despertó tantos debates y controversias vuelve de nuevo. Con una mejora a nivel estructural, que nos proporciona elementos nuevos, como carreras, deathmatches y potenciadores y acción automovilística sangrienta, es bastante satisfactorio.
★★★

Superbikes World Championship
EA
5.990 ptas.
Este simulador de motociclismo puede ufanarse de contar con mejores licencias que cualquier otro en el mercado, lo que lo hace con mucho el más realista. Tendrás que tomarte tu tiempo para conocerlo, pero llegarás a experimentar una conducción realmente emocionante.
★★★★

Official Formula 1
Proein
7.995 ptas.
El juego que trajo un soplo de cordura al mundo del pC. Funciona con un Pentium 90 y no requiere tarjeta de gráficos. Y es genial, con muchas opciones de juego y licencia completa.
★★★★

King Quest: Mask of Eternity
Havas Interactive
6.750 ptas.
Un juego visualmente asombroso que intenta disimular su condición de juego de rol mediante efectos variados. Pero se le ve el plumero por el tipo de combate y los rompecabezas. Aun así, es fácil de jugar y muy entretenido.
★★★★

Mad Trax
Black Friar
6.995 ptas.
Mal planteado, malos contrincantes, mal sistema de detección de colisiones y, en definitiva, mal rollo. Cosas del futuro lejano
★★

Powerslide
GT Interactive
8.990 ptas.
Tiene buen aspecto, se mueve a la velocidad de un rayo y se comporta de forma realista. Pero tiene el problema de que tiende a ser frustrante y que te lo acabas enseguida.
★★★

TOCA 2 Touring Car
Codemasters
7.995 ptas
En ningún momento deja de ser impactante. El tratamiento realista hace que hasta las vueltas de reconocimiento proporcionen placer. Si además tomamos en consideración las carreras extras que contiene, esto es algo que vale la pena comprar.
★★★★★

Readline Racer
Ubi Soft
4.995 ptas.
Montones de pistas y un buen número de contrincantes en este veloz juego de carreras de motos acilindradas. Por suerte, el correr no se limita a mantener apretado el botón de aceleración, ya que necesitarás destreza para no caerte de tu moto.
★★★★

Viper Racing
Havas
4.975 ptas.
Coches de carreras que van a por todas. La mecánica exageradamente realista de este juego da pie a unas carreras muy auténticas. Además, hay opciones multijugador y la posibilidad de reajustes en tu coche.
★★★

Deportes

FIFA 99
EA
5.795 ptas.
Tiene todas las posibilidades visuales, pero es demasiado fácil hacer goles (principalmente con los jugadores veloces). Es más recomendable para principiantes que para quienes quieran disfrutar de una aventura propiamente futbolística.
★★★

Football World Manager
Ubi Soft
Precio no disponible
Una buena cantidad de equipos, una interfaz fácil de usar y poca cantidad de estupideces financieras. A veces, resulta un poco difícil enterarse de lo que está pasando.
★★★

The Golf Pro
Empire
2.795 ptas.
Un nuevo sistema de darle a la pelota complica la jugabilidad, pero se va haciendo más fácil con la práctica. Las imágenes del césped harán que tengas ganas de entrar en la pantalla y tumbarte por ahí. La física que controla las pelotas está muy bien conseguida.
★★★★

Links LS '99
Proein
7.995 ptas.
Los gráficos son preciosos, pero tarda mucho en dibujar el paisaje. Además, utiliza el sistema de la barra de potencia que utilizan la mayoría de simuladores de golf. Aun así no nos podemos quejar, ya que nos ofrecen cuatro campos, ocho jugadores y 30 modos de juego.
★★★★

NBA Live 99
EA
5.990 ptas.
Más bolas, pero esta vez con canastas. Es demasiado fácil, sobre todo por culpa del bajo nivel de los contrincantes que controla la consola. Pero funciona bien, es visualmente una maravilla y te ofrece la tira de opciones.
★★★★

World Cup '98
EA
Precio no disponible
Solamente desde el punto de vista de la licencia y de los gráficos, este juego ya gana a muchos. Pero aparte, aunque no constituye tampoco ninguna mejora sustancial respecto a Road to the World Cup, tiene un juego fluido y tenso, con elementos de estrategia.
★★★

Plataformas

Rayman
Ubi Soft
Precio no disponible
Este plataformas de estilo retro es poco satisfactorio y demasiado simple.
★★

Shoot 'em up

Heretic II
Proein
7.995 ptas.
Es un shooter tradicional y tridimensional. Viene con hechizos defensivos y ofensivos incluidos, y tiene sus controles, armas y gráficos en su sitio.
★★★★

Blood II: The Chosen
GT Interactive
7.990 ptas.
Paseos en 3D con los derrames de sangre más bestias vistos por aquí en los últimos tiempos. Una historia con gancho y buena variedad de mapas.
★★★

Forsaken
Acclaim
7.990 ptas.
Uno de los juegos 3D más intensos que tendrás en tu PC. Casi un Quake, Forsaken te deja solo en unas mazmorras llenas de tipejos, misiles, recargas de pistolas y efectos especiales de película. Además, ofrece la mejor acción en túneles y los mejores deathmatch para 16 jugadores que nunca hayan existido.
★★★★★

Future Cop: LAPD
EA
5.990 ptas.
Contiene niveles grandiosos donde puedes practicar tus dotes anticriminales. Pero se reduce demasiado a disparar instintivamente, con pocas oportunidades de utilizar tu cerebro.
★★★

Jedi Knight
Proein
Precio no disponible
Un buen relanzamiento de este cruce entre La guerra de las galaxias y Quake. El papel que hacen las Fuerzas es sustancial, y el diseño de niveles y cosas a resolver son resultado de un buen rato de cavilación. Tanto para amantes como para detractores del conocido filme.
★★★★

Klingon Honor Guard
Proein
7.495 ptas.
Hay una serie de factores raros en este shooter en 3D basado en la serie televisiva Star Trek, como por ejemplo que a veces terminas una misión mucho antes de haber llegado al final del nivel. Pero estas cosas se olvidan por el hecho de que la experiencia es intensa.
★★★★

Quake II
Proein
7.995 ptas.
Mucho de lo mismo, pero en este caso más de algo que ya era de gran calidad. Quake II es mejor jugarlo a través de la red, y te ofrece más monstruos (aunque no más listos), pistolas inmensas, diseño de niveles mejorado y un motor adaptable.
★★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
Protagonizado por héroes de las fuerzas de combate especiales, esto es un shooter en tercera persona que se sitúa en casos realistas de terrorismo. El efecto de realismo está conseguido y la cantidad de estrategia necesaria hace que tengas que utilizar tu cerebro más a menudo que en los otros shooters.
★★★★

Sin
Proein
7.995 ptas.
Acción de disparos tradicional. Tiene los gráficos de Quake II, el estilo de misiones de GoldenEye y las pistolas enormes de Duke Nukem. Desgraciadamente, Half-Life ya lo ha hecho. Y mejor.
★★★

Thief: The Dark Project
Proein
7995 ptas.
Es un shooter en primera persona que sustituye el estilo de ir a saco de Metal Gear Solid por un estilo sigiloso. El ambiente que crea está bien, pero engancha poco.
★★★

Trespasser

EA
5.990 ptas.
Shooter con dinosaurios decepcionante. Disparar a dinosaurios es difícil, aburrido y deprimente.
★

Unreal
GT Interactive
6.990 ptas.
Sin duda alguna, es el juego de estilo Doom más rápido y entretenido que hay para PC. Está lleno de momentos geniales casi de película, un ambiente a lo grande, enemigos inteligentes y gráficos que te dejarán boquiabierto. Hay que decir que las armas son tan poco potentes que a veces tienes la impresión de que te estás defendiendo con un tirachinas.
★★★★★

Wing Commander: Prophecy Classic
EA Classics
8.990 ptas.
Tus pilotos valientes se enfrentan a una amenaza alienígena no identificada. No es monótono como uno esperaría después de haber visto los otros de la serie. Hay momentos en que parece una verdadera película de ciencia ficción, estropeado por las estadísticas que van apareciendo en la pantalla de vez en cuando.
★★★★★

Estrategia

Caesar III
Havas
6.995 ptas.
Hay dos maneras de jugar a este juego: o bien como si se tratara de Sim City, donde te dedicas a construir tu propio imperio, o bien como un juego de misiones. Es complicado, pero dedícale tiempo y verás que a la larga es adictivo y entretenido.
★★★★

Delta Force
Erbe
7.495 ptas.
Esto no es estrategia sino una batalla desenfrenada, con armamento y escenarios casi de verdad. Resultas matando a tus propios hombres en medio de la batalla y un par de balas que te entren son suficientes para acabar contigo.
★★★★

Command & Conquer Classic
EA Classics
Precio no disponible
Escoge un ejército cualquiera, señala con el cursor y haz clic para crear recursos y guiar a tus hombres a la batalla. Ha estado ampliamente superado, pero es ideal para quien no haya jugado nunca a un juego de estrategia en tiempo real.
★★★

Dark Reign
Proein
Precio no disponible
El escenario futurista de este juego de batalla en tiempo real, junto con la inteligencia de sus misiones y la claridad de la interfaz hacen de esto una experiencia placentera. Al precio reducido que está no te sabrá mal aun cuando veas que el sonido y los gráficos dejan mucho que desear.
★★★★

Deo Gratias
Frendware
Precio no disponible
Eres Dios y administras el universo. La interfaz es confusa y, teniendo en cuenta que representa que dominas el universo, tienes muy poca sensación de control.
★★

Dungeon Keeper
EA Classics
Precio no disponible
En esta épica llena de estrategia pones en marcha tu propia cámara de tortura. Al principio te resultará algo difícil, sobre todo por culpa de la mezcla de modos de juego y cámaras. Pero el sentido del humor que tiene y la jugabilidad conseguida harán que al final te enganches.
★★★★★

Dune 2000
EA
6.990 ptas.
Este nuevo juego de construcción de tu propio imperio contiene 27 niveles y tres «tribus» para escoger. Pero es demasiado simplista como para que realmente te lo puedas pasar bien.
★★★

Gangsters
Proein
7.995 ptas.
Este juego situado en los años treinta combina lo mejor de los juegos de construcción a lo Sim City con los elementos de los juegos de estrategia por turnos. Los controles son complejos, pero se agradece porque te ofrecen mucho juego.
★★★

Duelo de hechiceros
Virgin
Precio no disponible
Este juego de estrategia en tiempo real lleno de caballeros y brujos te proporciona un entorno de hechizos y creación de monstruos verdaderamente genial. Los personajes principales están bien diseñados, la trama te engancha y los 30 mapas son lo bastante realistas como para hacerte creer que realmente te encuentras allá.
★★★★★

Machines
Acclaim
7.990 ptas.
Dos ejércitos de robots se enfrentan por el dominio de un planeta desconocido en un juego de estrategia en 3D. Puedes fabricar más de 50 máquinas distintas con sus características particulares, acudir a 25 tipos diferentes de armas y construir 9 estructuras en cada uno de los 5 niveles tecnológicos. Un verdadero derroche de posibilidades para sacar partido al género de estrategia.
★★★★

MechCommander
Proein
7.995 ptas.
Basado en el juego de mesa Battle Tech, y un poco por debajo de la acción de los Mech Warrior, MechCommander puede alardear de su logística bien planificada, su detalle minucioso y su ejemplar diseño de niveles.
★★★★

Populous: The Beginning
EA
6.990 ptas.
Construye cabañas, crea guerreros y luchadores, consigue hechizos para transformar la tierra, combate y derroca a tus enemigos, etc. Esencialmente es lo de siempre, pero hecho de forma más fácil de llevar a cabo, y además en 3D. Jugarás sin duda durante horas seguidas.
★★★★

Command & Conquer: Ultimatum
6.795 ptas.
Obra maestra y pionera de la estrategia.
Si los Nod te marean, humíllalos con tu sabiduría estratégica. Todos los desarrolladores lo han copiado.
★★★★★

Starcraft
Blizzard Entertainment
3.995 ptas.
La misma combinación de construcción, investigación, administración de recursos como su predecesor Warcraft, pero contiene detalles nuevos y complejidad que le inyectan vida nueva a este género.
★★★★

Rainbow Six
Red Storm
7.495 ptas.
El género de los shoot'em up cuenta ahora con un miembro más cerebral; la profundidad estratégica de Rainbow Six se ve en el hecho de que una bala puede arruinar tu carrera. El punto flojo de este juego está, sin embargo, en la poca inteligencia artificial de los oponentes.
★★★★

The Settlers III
Blue Byte
7.450 ptas.
Esta tercera entrega te permite construir ciudades para una variedad de razas diferentes, y después dedicarte a la administración de recursos hasta la saciedad. Los combates no están a la altura de otros, pero en general está bien diseñado y perfeccionado hasta un punto inimaginable.
★★★★

Sid Meier's Alpha Centauri
EA
6.990 ptas.
Reconstruye la sociedad terrícola mediante una buena cantidad de recursos y un par de clics de tu mouse. Hay poco a descubrir, ya que todo es bastante lógico y deducible, pero las cosas nuevas que se han añadido (entre las que figuran terreno ondulado y nuevas tecnologías) y lo mucho que hay por aprender salvan a este juego.
★★★★

Star Wars: Supremacy
LucasArts
Precio no disponible
Una caja de Pandora llena de estrategias, con un resultado de gran complejidad.
★★

This Means War
Editor no disponible
Precio no disponible
Más acción del tipo apunta y haz clic. Tu misión consiste esta vez en salvar al mundo de un virus electrónico que amenaza a todos los ordenadores. Es enrevesado y demasiado difícil.
★★★

Total Anihilation
GT Replay
7.990 ptas.
Es más intenso que los Command & Conquer, y tan fácil de usar como una muñeca hinchable (lo que no quita que sea igual de interesante para expertos). Las batallas son la repera y en Internet puedes encontrar cosas para añadir. No dudes en comprarlo.
★★★★★

Uprising
Ubi Soft
7.995 ptas.
Grita órdenes a tus fuerzas de tierra, y luego únete a ellos dentro de un tanque, presenciando así la batalla en primera persona. El juego combina muy bien la administración de recursos con tiroteos a lo loco, dando como resultado un juego curioso e interesante.
★★★★

Warcraft
Blizzard Entertainment
Precio no disponible
Divertido, pero a veces complicado. Este juego se ha superado más de una vez, pero al precio que está sale a cuenta. Te verás llevando a cabo proezas en tiempo real en lugares muy bien ambientados, con todo tipo de brujos y caballeros a tu disposición.
★★★★

Wargasm
Infogrames
Precio no disponible
Este simulador de guerra ultrarrealista contiene unos gráficos que harán que tu familia se piense que te has dedicado a mirar reportajes sobre la guerra de Kosovo y la posibilidad de controlar las batallas desde dos puntos de vista diferentes: la del soldado y la del comandante. Uno de los juegos de este género más completos e impactantes que hay en el mercado.
★★★★

Warzone 2100
Proein
7.995 ptas.
Si eres un fanático de juegos como C&C, y estás pidiendo más de lo mismo, búscate un cartucho de Warzone 2100 y tendrás estrategia en tiempo real en 3D con los mejores gráficos en su género. Los combates son extraordinarios, pero también entretenidos y realistas, con explosiones y descargas luminosas para satisfacer a los más exigentes.
★★★★

Western Front
Empire
Precio no disponible
El hecho de que no puedas guardar el juego en medio de una batalla significa que te tienes que pasar horas jugando sin parar. Penoso.
★★

X-COM: Interceptor
Proein
7.995 ptas.
Esta combinación de estrategia en tiempo real y acción en 3D se nos presenta tan fluido y efectivo como sus predecesores. Y el resultado es otra vez excelente.
★★★★

RPG

Biosys
Take 2
Precio no disponible
Mantén una cúpula en funcionamiento. Mal programado y confuso.
★★

Fallout 2
Interplay
5.990 ptas.
Juego de rol al estilo de los viejos tiempos. A medida que te vayas moviendo por esta ciudad apocalíptica te espantarás por los gráficos en 3D isométrico, los combates por turnos y la gran cantidad de estadísticas. Pero en el fondo es un juego simple, y te enganchará. El desarrollo de la trama bien planificado añade placer a esto.
★★★★

Blood Omen: Legacy of Kain
Activision
Precio no disponible
Juego lineal, monótono y repleto de sosos vampiros.
★★

Dark Earth
MicroProse
7995 ptas.
Paséate por una tierra postapocalíptica, charlando con la población que queda y recogiendo objetos con la finalidad de restaurar la luz. Las cosas que hay para resolver resultan un poco extrañas y difíciles, pero los gráficos son inmejorables.
★★★★

Diablo
Blizzard
Precio no disponible
Un juego de rol en tiempo real que es muy intuitivo, con profundidades a descubrir si te adentras en sus entrañas. Matanzas de monstruos aventuras violentas y hechizos a montones, para mantener entretenidos a los fans de este género.
★★★★

Final Fantasy VII
Proein
7.995 ptas.
¿Por qué el PC no tiene también el mejor juego de rol de la historia? Te mantendrá despierto toda la noche, te hará llorar, también hará que te salga sangre por la nariz (sólo si alguien te da en la cara con la caja del juego, que es lo que harán si no lo compras ya). Una trama genial, gráficos impresionantes y una buena gama de hechizos. A veces es un poco confuso porque no ves a tus contrincantes antes de entrar en combate, pero si perdonas esta extravagancia japonesa considerarás que este es uno de los mejores juegos que hay.
★★★★

Aventuras

Broken Sword
Sold Out
6990 ptas.
Aventuras en Francia. Uno de los mejores exponentes de aquel género de aventuras que exige que los jugadores hablen con los personajes y hagan click sobre objetos varios para ir resolviendo puzzles y terminar el juego. Los puzzles son lógicos, el argumento (un americano que investiga misterios en Francia) engancha, y los personajes y conversaciones entretienen. Además, tiene su lado gracioso.
★★★★★

Curse of Monkey Island
Lucas Arts
6.990 ptas.
Aventura fantástica de apuntar y hacer click, Monkey Island es un juego ciertamente entretenido, con puzzles inteligentes; destaca además por sus controles, que facilitan mucho la tarea de explorar e investigar. Una delicia para los ojos y los oídos. Aunque a veces resulte algo frustrante e ilógico, es un juego excelente.
★★★★★

Grim Fandango
Lucas Arts
6.790 ptas.
Esta aventura extraña y divertida —en la que el jugador tiene que guiar a un esquelético agente de viajes en la labor de organizar el pasaje Tierra-Cielo— destaca, por su estilo, presentación y contenido, sobre todos sus posibles competidores. Los puzzles son difíciles y obscuros, pero poco importan al lado de los rasgos de ingenio, la apasionante trama y el encanto de este juego.
★★★★★

Quest For Glory V
Havas
5.995 pesetas
Los personajes y los fondos en pseudo-3D hacen que todo luzca fabuloso; sin embargo, las situaciones no están del todo bien resueltas y el argumento es tópico y más bien aburrido.
★★★

Sanitarium
Mindscape
6.795 ptas.
Al principio del juego, te ves atrapado en un manicomio, y tienes que abrirte paso hasta la salida. Los textos son tópicos pretenciosos, y el argumento desesperante, pero de todos modos puede procurar una razonable diversión.
★★★

Toon Struck
Editor no disponible
Precio no disponible
Una torpe combinación de dibujo animado y acción en tiempo real, estilo ¿Quién engañó a Roger Rabbit? Un juego estilo apuntar y hacer clic, con inventiva suficiente para distraer durante un rato.
★★★

The X-Files
Fox Interactive
8.495 ptas.
Un producto derivado, interesado y algo espeluznante. He aquí una ristra de videoclips unidos con pegamento marca Cine Virtual. De todos modos, las siete semanas de filmación y la relativa libertad de movimientos lo elevan por encima de la media.
★★★

Simuladores de vuelo

Apache Havoc
Empire
2.995 ptas.
Simulador de vuelo para tiempos de guerra. Y la guerra no cesará, tanto da si te mantienes al

frente de tus hombres como si te retiras para tomarte un café. Las misiones son cada vez más complejas, difíciles y, encima, hay limitación de tiempo. Soberbios gráficos.
★★★★

F-16 Aggressor
Virgin
7.990 ptas.
Eres un piloto retirado de la Fuerza Aérea Norteamericana y vuelas para un escuadrón mercenario que interviene en un conflicto armado en África. Fluido, rápido y con manipulación realista; pero es la calidad de los gráficos lo que te dejará atónito.
★★★★

Falcon 4
Proein
8.495 ptas.
Tienes un solo avión, pero el juego es extraordinariamente realista. Las imágenes del terreno son muy nítidas, y el piloto y los ingenieros aconsejan sobre los detalles de la simulación. Esto, más que un juego, es un verdadero trayecto de altitud mediana.
★★★★

Fighter Squadron The Screamin'Demons Over Europe
Parsoft
Precio no disponible
Casi demasiado realista. Se emplean cálculos de punto flotante para simular todas y cada una de las fuerzas que actúan sobre el avión. Tal es el diseño de los aeroplanos, que reaccionan a los choques como si fueran de verdad. Muchísimos vehículos y gran variedad de misiones, pero sólo para fanáticos: no vale como arcade ni como simple juego de tiro. Para sentirse un Tom Cruise de los años 20.
★★★★★

Flight Simulator'98
Microsoft
7.990 ptas.
Esto no está hecho para un jugador inexperto, porque hay que dominar gran cantidad de botones. Como se pretende imitar una verdadera experiencia de vuelo, los controles son necesariamente complicados. Pero algunos gráficos son menos realistas de lo que debieran. También hay que contar con un helicóptero, de manejo exasperantemente difícil, que figura como «toque humorístico».
★★★★

Pro Pilot'99
Havas
Precio no disponible
Gráficos funcionales y ciudades planas. Sólo tienes que orientar el avión en una dirección determinada y contemplar el paisaje, que por lo general no tiene mucho interés.
★★★

Team Apache
Mindscape
7.995 ptas.
Apenas se conocen otros simuladores de vuelo que inicien al novato de manera tan simpática, para después arrojarle en medio de peligros tan convincentes. Recomendable.
★★★★

World of Combat 2000
Novalogic
Precio no disponible
¿Quieres conducir un helicóptero militar, un caza, un tanque? ¿Verdad que sí? Pues aquí tienes esta recopilación. Todos los vehículos están basados en modelos militares genuinos, y los controles son tan sencillos que puedes dominarlos desde el principio, pero, al mismo tiempo, suficientemente complejos para el experto. Las imágenes no son perfectas, pero tampoco importa.
★★★★★

Hell Copter
Ubisoft
6.995 ptas.
Hell Copter es un arcade al viejo estilo. Si te fascinan los simuladores detallistas y pegados a la realidad, tendrás una decepción. Si no, con este juego tendrás la oportunidad de disfrutar de todo el movimiento y la emoción de los viejos arcades con las prestaciones gráficas y sonoras actuales. Controlas uno de los tres helicópteros y cumples misiones de rescate, protección y ataque, mientras una cámara muy sutil y suave te acompaña.
★★★★

Recopilaciones

Overload
Gremlin
Precio no disponible
Hombres de negro (un juego de acción/aventuras no muy brillante, basado en la película), Premier Manager'98 (un título de futbolístico bien realizado) y Motorhead (uno de los mejores juegos arcade de conducción para PC) integran un terceto, si no excepcional, por lo menos decente.
★★★★

X-Wing Collector Series
LucasArts
5.995 ptas.
X-Wing, TIE Fighter y X-Wing vs TIE Fighter, con todos sus paquetes de misiones, recuperados del catálogo de LucasArts y reunidos a precio económico. Estos títulos, que nada tienen en común con la clásica morralla con licencia de adaptación, ofrecen combates frenéticos y emocionantes basados en Star Wars, y, como las dos primeras entregas están reformadas y han experimentado mejoras gráficas, esta recopilación es imprescindible.
★★★★

Miscelánea

Grand Theft Auto
Take 2
6.990 ptas.
GTA, un juego famoso por la falta de escrúpulos con que lo hicieron, fomenta el asesinato de transeúntes y el tráfico de drogas, y te infunde una sensación de libertad mientras das vueltas por gigantescas urbes. Los gráficos decepcionan, pero las misiones, aunque repetitivas, son muy divertidas.
★★★★

Worms: Armageddon
Hasbro
Precio no disponible
Tienes que volarle el trasero al enemigo empleando un arsenal de armas serias y no tan serias. Este juego, igual que en sus versiones anteriores, pierde mucho en el modo para un jugador, pero sus magníficos controles y sus visuales, que entran por los ojos, contribuyen a crear una joya para multijugador.
★★★★

Nintendo 64 Top 20

1. Shadowman
Acclaim
10.990 pts.
Los nintendokas pueden presumir de muchas cosas, pero una de las principales es que el mejor de los Shadowman conocidos juega en su equipo. Ultraviolencia, jazz y lúgubres pantanos adornan el debut en la N64 de uno de los personajes más carismáticos del momento.
★★★★★

2. Star Wars Episode 1: Racer
EA
9.995 ptas.
Un simulador futurista con licencia Star Wars que no se queda lejos de F-Zero X y otros clásicos del género. Un juego luminoso pero con su lado oscuro: la baja durabilidad.
★★★★★

3. Mario Kart 64
Nintendo
5.990 ptas.
Ha regresado la comedia de carreras. Aunque las partidas para un jugador no tengan mucho aliciente, las pruebas contrarreloj le garantizan cierta longevidad. Y la opción multijugador es la mejor en su género..
★★★★★

4. The legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo
8.490 ptas.
Cualquiera que escriba la palabra Miyamoto tiene que añadir al instante «ha creado otra obra maestra». Ésa es su norma. Este RPG que recoge todo el universo Zelda y lo integra en una bella realñzación en 3D justifica por sí sólo la compra de una N64. Todo está cuidado hasta el punto de rozar la perfección.
★★★★★

5. Revolt
Acclaim
10.990 ptas.
Un juego de coches teledirigidos que incorpora elementos de una cierta originalidad. Aun así, no convence del todo por culpa de un pobre diseño de circuitos y una inadecuada perspectiva de juego.
★★★

6. Mario Party
Nintendo
9.490 ptas.
Un juego de tablero tradicional, con todos tus personajes favoritos de Nintendo y una plétora de subjuegos multijugador originales y divertidos. Apenas tiene alicientes para el jugador individual, pero sí te permite pasar un muy buen rato con los amigos.
★★★★★

7. Turok II
Acclaim
9.990 ptas.
Su aspecto es impactante. El juego se beneficia de unas armas increíblemente grandes y de la supresión de aquellos saltos de precisión que estorbaban en el original. No obstante, las misiones pueden resultarles demasiado familiares a los fans de Doom, y a veces la dificultad es excesiva.
★★★★★

8. V-Rally 99
Infogrames
9.490 ptas
Tienes que emplear el freno para impedir que el coche derrape o vuelque. V-Rally es un juego difícil de dominar, pero apasionante para quien lo conoce bien. Aunque no destaque sobre otros juegos similares, sus gráficos y velocidad de juego son aceptables y plantea numerosos retos.
★★★★

9. Quake II
Proein
10.990 ptas.
Un pequeño milagro: el universo Quake en versión consola o cómo vaciar el mar con una pala. Nuevo diseño de niveles, fluidez, velocidad, naturalidad... y violencia adrenalínica.
★★★★

10. F-1 WGP II
Nintendo
9.490 ptas.
En materia de realismo y rigor en el uso de una licencia este juego no tiene rival. Su único problema es que exige tal virtuosismo en la conducción que puede llegar a hacerse aburrido.
★★★★

11. GoldenEye 007
Nintendo
5.990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador en que puedes dejarte tus ahorros.
★★★★★

12. Beetle Adventure Racing
EA
9.990 ptas.
El principal distintivo de este juego es que articula la velocidad y la aventura, a pesar de inscribirse dentro de la familia de títulos dementes made in USA (Rush 2, TGO). Es muy agradable visualmente; la verdad es que no echarás de menos unos gráficos más realistas.
★★★★

13. Star Wars: Rogue Squadron
Nintendo
9.490 ptas.
Sabe unir la emoción del modo arcade con imágenes y sonidos de Star Wars gratamente genuinos. Los disparos son algo lentos, y se necesita un buen volumen de niebla para mantener en pie los detallados gráficos, pero las naves, enemigos y paisajes están ahí, y envuelven asombrosamente al jugador. Se echa de menos una opción mulijugador, pero hará felices a los fans de la saga galáctica.
★★★★

14. Quake 64
GT Interactive
4.990 ptas.
Esta versión no es mala, pero, como sólo admite dos participantes en su clásico vagabundeo y sus batallas, el sistema multijugador, que era la gracia del original, tiene que ceder ante el juego en solitario, más bien monótono.
★★★★

15. Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★

16. Castlevania 64
Konami
8.990 ptas.
Esta versión 3D realizada por Konami de la clásica serie para plataformas habría podido ser magnífica, pero se resiente de problemas de cámara y de la duración inadecuada de las partidas. Sin embargo, tiene la atmósfera apropiada, y los puzzles, saltos y muertes de vampiros bastan para mantener el interés.
HHHH

17. South Park
Acclaim
10.490 ptas.
Puesto que no estamos bajo el influjo de la excelente serie de televisión que le sirve de base, podemos decir que este shoot'em up es un poco monótono.
★★★

18. Mission: Impossible
Infogrames
9.490 ptas.
Simulador de espionaje en 3D. Tiene buenos gráficos e incorpora magníficas ideas (por ejemplo, que el jugador pueda disfrazarse adoptando la forma de otro de los personajes) que en mejores circunstancias habrían bastado para competir con Goldeneye. Por desgracia, la realización final del juego resulta más bien sosa.
★★★

19. NBA Live 99
EA
9.490 ptas.
Este simulador no saldría bien librado si lo enfrentáramos con Jam o Courtside. Pues no tiene los movimientos del último ni la gracia del primero. En general, es un juego de poco brillo.
★★★

20. Extreme G2
Acclaim
9.490 ptas.
Con esta secuela de dos ruedas en la era del espacio, Iguana no se ha esforzado por subsanar los defectos del original. En todo momento, el jugador tiene la impresión de no controlarlo bien, y la frecuencia de los frames es peligrosamente baja.
★★★

También a la venta...

Lucha

Clayfighter 63 1/3
Interplay
Precio no disponible
Beat'em up de plastilina
Trata de parecer divertido.
★

Dark Rift
Vic Tokai
8.990 ptas.
Un beat'em up envuelto en tinieblas
Sí señor, envuelto en tinieblas. A pesar de la negrura, tiene buenos gráficos, pero le faltan las jugadas y la inventiva que sí se encuentran en Fighter's Destiny.
★★★

Fighters Destiny
Infogrames
11.990 ptas.
Por su selección de personajes bien definidos, por sus muchas posibilidades de jugada, declaramos que este juego, por defecto, es el Tekken de N64. Como tantos otros juegos de N64, es demasiado fácil, pero la excelente gama de desafíos garantiza su longevidad.
★★★★

Mortal Kombat Trilogy
GT
14.990 ptas.
Tres Mortal Kombat en uno. Diabólico, aunque tengas tres ofertas en un solo paquete.
★

Rakuga Kids
Konami
12490 ptas.
Combates pintados al pastel
El enfrentamiento que se esconde en estas maravillas pintadas al pastel es sorprendentemente sólido, aunque no siempre permite detectar al enemigo que se acerca.
★★★

War Gods
GT
14.990 ptas.
Se resiente de la escasez de jugadas y personajes presentables.
★

WCW Vs NWO Revenge
THQ
12.490 ptas.
Los tíos grasientos atacan de nuevo en esta actualización no muy afortunada de WCW/NOW World Tour, cuyo mayor mérito es el de reunir a una multitud de luchadores actualizados. De todos modos, los gráficos han mejorado un poco y el ritmo del juego es más ágil.
★★★

WWF: Warzone
Acclaim
11.990 ptas.
Tiene buenos gráficos, pero el juego en solitario resulta aburrido y, en última instancia, limitado. De todos modos, puedes invitar a los amigos aficionados a la lucha libre y disfrutar con una pelea entre cuatro, y también hay que tener en cuenta la nueva sección crea-un-luchador.
★★★★

Carreras

Automobili Lamborghini
Spaco
13.990 ptas.

Pocas opciones, pistas aceptables y controles adecuados se suman en un juego prescindible.
★★★

F-Zero X
Nintendo
8.990 ptas.
Esto tendría que ser la carrera más ágil y veloz del mundo, gracias a la reducción del detalle gráfico. Los controles son sublimes; el manejo, fantástico; y las pistas, espantosamente difíciles.
★★★★

Cruis'n USA
Nintendo
Precio no disponible
Carreras sosas. Muy fácil, muy repetitivo y muy, muy aburrido.
★

Extreme G
Acclaim
9.990 ptas.
Una niebla al estilo Turok permite correr a máxima velocidad. La manera más rápida para cargarse de adrenalina: tomar curvas de 90 grados al tiempo que se contemplan hermosos paisajes.
★★★★

F1 Pole Position
Ubisoft
12.990 ptas.
Schumacher y sus compañeros no tienen por qué sufrir unos controles tan malos , una conducción decepcionante y unos saltos tan terribles.
★★★

International Superstar Soccer 98.
Konami
9.990 ptas.
Es casi idéntico a su predecesor. Tiene los mismos controles suaves, sus abundantes opciones y su fútbol maravillosamente ligero. Y, si buscas, encontrarás docenas de sutiles mejoras: Nuevos ángulos de cámara, patadas, encuentros y lanzamientos de cabeza. Una adquisición imprescindible.
★★★★★

GT64
Infogrames
9.990 ptas.
Otra carrera olvidable. Ocean no volverá a engañarnos con las siglas GT. Esto salta como una tostada recién hecha. Además, algo falla en los gráficos: parece que alguien haya estornudado sobre la pantalla.
★★★

Iggy's Reckin'Balls
Acclaim
Precio no disponible
Esferas excepcionalmente feas que ruedan para salvar la vida. Carreras sin curvas. No convence.
★★

Micro Machines 64 Turbo
Konami
Precio no disponible
Carreras desfasadas en coches de juguete famosas por su divertida opción multijugador. Por desgracia, el juego llega a parecer demasiado sencillo, y el formato está bastante desfasado.
★★★

Multi-Racing Championship
Infogrames
13.990 ptas.
Una carrera típica; el juego es demasiado fácil; los mandos, incómodos. ¿Es que no hay nadie que pueda poner bien los gráficos de estos malditos juegos de carreras?
★★★

Monaco GP2
Ubisoft
10.990 pesetas
Gráficamente, se aproxima al F1WGP de Nintendo, pero los conductores, autos y pistas sin licencia oficial lo hacen menos convincente que los juegos licenciados. La facilidad de manejo y los feroces pilotos oponentes rescatan de sobras la causa de Ubisoft.
★★★★

San Francisco Rush
GTI
14.990 ptas.
Los controles no son lo que cabría esperar, y además, hay que sufrir los visuales cubiertos de celofán a los que nos hemos acostumbrado con la N64. De todas formas, el juego es rápido, su manejo excelente, y tiene un modo para dos jugadores magnífico.
★★★★

Snowboard Kids
Nintendo
5.990 ptas.
Un Mario Kart adaptado a la generación del snowboard. La imagen, el sonido y el juego son sencillos, pero al mismo tiempo divertidos, y te ayudarán a encontrar nuevos amigos; basta con que les enseñes la opción multijugador.
★★★

Top Gear Overdrive
Spaco
8.990 ptas.
El manejo es algo difícil, está algo desequilibrado, pero el diseño de la pista, los gráficos y los vehículos demuestran que TGO aún puede plantear un poderoso reto sobre cuatro ruedas.
★★★

Wave Race 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es un modelo para los demás juegos de moto acuática. Aunque hayan pasado dos años desde su aparición en Japón, este título aún ofrece la mejor diversión acuática que se conoce. Las pistas son bellas y los controles sensibles e intuitivos, como se podía esperar de Nintendo. Pero tráete el cubo, por si las olas del mar te marean.
★★★★★

WipEout 64
Midway
9990 ptas.
Este juego de sacudidas y batacazos en el futuro parece muy adecuado para el mando analógico de Nintendo; la curva de aprendizaje no parece tan empinada. Abunda en armas y en gráficos fastuosos, pero también en vehículos veleidosos e imprevisibles.
★★★

Deportes

All Star Baseball
Acclaim
11.990 ptas.
Sonrisas a granel para los amantes del béisbol, jugadores bien parecidos y paisajes atractivos. A diferencia de otros títulos parecidos, es una verdadera simulación y, por ello, resulta más interesante y retador.
★★★★

All Star Tennis'99
Ubi Soft
11.990 ptas.
Las imágenes y el juego son buenos, pero sus tenistas, que pillan como si nada las pelotas más altas que uno pueda imaginar, no acaban de definirse entre la simulación seria y el puro entretenimiento.
★★★

Madden 64
EA
12.990 ptas.
Otra versión de la ubicua serie de fútbol americano. Parece algo pobre, especialmente porque no tiene logos oficiales como los de Quarterback Club, pero los controles y la mecánica del juego son tan intuitivos que, por momentos, creerás comprender lo que está ocurriendo en esta versión del deporte nacional americano. ¡Ea ea ea! Bueno, sí, eso...
★★★★★

Nagano Winter Olympics
Konami
13.400 ptas.
Simulación de deportes en la nieve y aburrimiento integral.
★

NBA Jam'99
Acclaim
10.990 ptas.
Un simulación de baloncesto, con gran cantidad de opciones; tiene imágenes bellas, su juego es rápido, y la gran variedad de opciones permite modificarlo a gusto del consumidor. Es difícil —la defensa, sobre todo, puede convertirse en una pesadilla—, pero siempre es estimulante poder disponer de un juego de deportes dificultoso por su realismo.
★★★★

NBA Hangtime
GT
13.990 ptas.
Lo mejor que puedes hacer es dejar en calzoncillos al 80% de los jugadores y poner fin a esta farsa del tiro a la canasta.
★★

NBA Pro'98
Konami
9.990 ptas.
Otro juego deportivo americano, destinado a una minoría de extranjeros. La dudosa inteligencia de los jugadores controlados por ordenador, así como una larga lista de fallos evidentes, contribuyen a descartarlo.
★★★

NFL Quarterback Club'99
Acclaim
10.490 ptas.
Imágenes más detalladas que las de un partido real. La entrada y la defensa son fáciles de dirigir. Sólo el sistema para pasar la pelota puede producir cierta frustración.
★★★★

NHL Breakaway'98
Acclaim
10.990 ptas.
Este simulador no logra ofrecer nada interesante, ni siquiera elegante. Los jugadores controlados por ordenador son aceptables como oponentes, pero la velocidad del juego acaba con cualquiera.
★★★

Virtual Pool 64
Interplay
10.490 ptas.
Probablemente, es el billar más interesante que vamos a poder ver en una consola doméstica. En el aspecto físico, no tiene defectos, y las agradables bolas esféricas entran bien por los ojos. Tiene sus limitaciones, pero si estás empeñado en encontrar un título de billar, puedes ir por éste.
★★★★

Wayne Gretsky 3D Hockey'98
GT Interactive
8.990 ptas.
Versión actualizada del simulador de hockey sobre hielo original. Por su velocidad y agilidad, puede considerarse una interpretación correcta de ese deporte tan rápido.
★★★

Copa del Mundo: Francia 98
EA Sports
12.990 ptas.
Gracias a las licencias concedidas por la FIFA, éste tendría que ser tu juego de fútbol preferido. Pero sus controles lentos y sus visuales pobres dejan mal sabor de boca.
★★★

Plataformas

Chameleon Twist
Infogrames
10.990 ptas.
Un plataformas interesante, aunque se resiente de su cámara y su simplicidad. El modo de batalla es mucho mejor que el de un solo jugador.
★★

Gex 64
GT Interactive
9.990 ptas.
Pobrísimo paseo reptilesco. Obviable.
★

Mischief Makers
Nintendo/Treasure
8.990 ptas.
Un plataformas de acción de la vieja escuela, tan absurdo como queráis, y claramente anticuado; de todos modos, es estupendo. Sus niveles bien construidos, sus controles difíciles de dominar, pero efectivos, generan fuertes dosis de diversión. ¿Alguien dijo que los plataformas en 2D habían muerto?
★★★★★

Mystical Ninja
Konami
12.990 ptas.
Esto sí que es un juego para plataforma RPG. El desarrollo fundamental de la historia está aparejado con un par de misiones para plataformas tipo Mario, con lo que aún mejora. El único verdadero inconveniente es que, cuando hayas terminado Mystical Ninja, apenas te quedarán fuerzas para volver por más.
★★★★

Spacestation: Silicon Valley
Take 2
10.490 ptas.
Para tomar el control sobre algunos animales (bastante brutos), matarlos y manipular sus cuerpos para resolver puzzles. Los gráficos funcionan bien, los controles y puzzles son estupendos, y la atención al detalle no tiene rival.
★★★★

Starshot: Space Circus Fever
Infogrames
9.990 ptas.
La cámara torpe y los controles complicados no plantean ningún verdadero problema. Sin embargo, para ir de un lugar a otro tienes que entregarte a largos vagabundeos.
★★★

Super Mario 64
Nintendo
5.990 ptas.
Es el rey de las plataformas en 3D; una obra maestra por sus niveles extensísimos, controles sublimes y jugabilidad cautivada. Al igual que los otros juegos de Miyamoto, atrapa al jugador y no lo suelta, y sus gráficos en 3D aún pueden impresionar.
★★★★★

Banjo-Kazooie
Nintendo
8.990 ptas.
Hermosos niveles que te están pidiendo que los explores. Un reto genuino y muy versátil. Además, es el primer juego de Rare que no se hace empalagoso a fuerza de personajes «monos». Casi logra derribar a Mario de su pedestal.
★★★★★

Yoshi's Story
Nintendo
8.990 ptas.
Un recauchutado más simple del Yoshi's Island original. Se resiente de la falta de ideas nuevas y de la debilidad del reto inicial. Un juego más decidido saca a la luz áreas ocultas y retos más difíciles.
★★★★

Shoot'em up

Body Harvest
Gremlin
10.490 ptas.
Una invasión de serie B, cientos de alienígenas, montañas de armas, cien vehículos a tu disposición y cinco niveles distintos confieren carácter a esta batalla. Los gráficos son pobres y los diálogos horribles, pero la combinación de RPG y de intensos tiroteos contra los extraterrestres dan buen resultado.
★★★★

Buck Bumble
Ubisoft
8.490 ptas.
Juego de tiro organizado en misiones, con puzzles. Hay que pelear contra enemigos variados, pero los niveles no tienen suficiente atractivo.
★★★

Doom 64
GT Interactive
4990 ptas.
Esta conversión no tiene ningún defecto especial, pero el tema del tiro al alien está sobreexplotado; no se le puede pedir más a la N64.
★★★

Duke Nukem 64
GT Interactive
13.990 ptas.
En esta versión —algo más sana— para N64 no aparecen muchachas con los pechos desnudos, pero la muerte y la destrucción siguen presentes, con un modo para cuatro jugadores aceptable. Pero, ¿no existe ya un shoot'em up en primera persona mucho mejor? Donde aparecía un tío con licencia a lo James Bond o no sé qué...
★★★★

Forsaken
Acclaim
12.990 ptas.
Este juego pierde valor por culpa de sus controles, pero es el shoot'em up más frenético y absorbente que puedes encontrar. Los túneles están atestados de robóticos villanos. Tienes que liquidarlos con tu arma, y al mismo tiempo evitar estrellarte contra la pared y sufrir una muerte horrible. Los gráficos, con su impresionante iluminación, asustarían hasta a tu madre.
★★★★★

GoldenEye 007
Nintendo
5990 ptas.
Un mundo en 3D, creíble y absorbente, con 20 difíciles misiones que te llevan desde un hermoso descampado cubierto de nieve hasta un mugriento lavabo de hombres. Uno de los mejores multijugador que se pueden comprar con dinero.
★★★★★

Hexen
Midway
12.990 ptas.
Este juego antiguo de lucha con duendes es sólo una conversión de pacotilla de Doom, en la que se emplean hechizos mágicos en vez de armas.
★

Knife Edge
Spaco
10490 ptas.
Disparos en la pantalla. Aburrido.
★

Lylat Wars
Nintendo
5.990 ptas.
Una adaptación libre del Starwing de SNES. El jugador tiene que sentirse inmerso en una película, y con ese objetivo se incluyen algunas secuencias calcadas de Independence Day. Es demasiado fácil y no tiene selector de nivel, pero de todos modos absorbe al

jugador, la realización es buena, y abunda en acción frenética, en una época en la que ésta escasea. Los textos también son excelentes.
★★★★★

Robotron 64
Midway
11.990 ptas.
Un intento admirable de revivir un antiguo shoot'em up. Sin embargo, es soso y repetitivo.
★★

Shadows of the Empire
Nintendo
10.990 ptas.
Una curiosa mezcla de todo tipo de juegos (Doom, shoot'em up espaciales, carreras) que, en definitiva, no funciona: le faltan cualidades y le sobran defectos. Sólo puede interesar a los fanáticos de La guerra de las galaxias.
★★★

Puzzles

Bomberman 64
Hudson/Nintendo
8.990 ptas.
Un laberinto sembrado de bombas: el juego individual es terrible, y el multijugador, un desastre.
★★

Bust-A-Move 2
Acclaim
9.990 ptas.
No es el más atractivo de los juegos para N64, pero su ridícula simplicidad crea adicción, especialmente si se juega contra un amigo.
★★★★

Bust-A-Move 3 DX
Acclaim
9.490 ptas.
Esta burbujeante secuela, tan sencilla, y al mismo tiempo tan absorbente, deja a los demás puzzles por los suelos. Tiene un nuevo modo para cuatro jugadores, y una tonelada de nuevas opciones y retos, aunque el modo argumental es un tanto facilón.
★★★★

Tetrisphere
Nintendo
8.990 ptas.
No se parece tanto al Tetris como su nombre quiere indicar. El intento de introducir bloques en una esfera para liberar robotitos es una buena manera para acabar mosqueado y padecer un bonito dolor de cabeza.
★★★

Blast Corps
Nintendo/Rare
9.990 ptas.
Este juego es único de verdad (sólo se le puede comparar Rampage, el émulo de Godzilla). ¿Alguna vez has pensado que destrozar edificios ha de ser muy divertido? Pues tenías razón. Sobre todo ahora que puedes controlar un montón de vehículos creados con fantástica inventiva. Al principio te parecerá algo simple, pero, cuando llegues a las metas adicionales, acabarás arrancándote pelo de todo el cuerpo. Sí, también el de ahí.
★★★★★

Pilotwings 64
Nintendo
5.990 ptas.
Éste es el juego que, junto con Mario 64, lanzó la N64. Tiene imágenes de bello realismo, así como algunos de los retos más difíciles que se conocen a este lado del río Pecos: empujar balones contra objetivos, pilotar un reactor portátil por un túnel de metro... Una experiencia de vuelo única. Venga, ¿con qué otro juego puedes pegar un salto de 30 terroríficos metros?
★★★★★

Simuladores de vuelo

Aero Fighters Assault
Konami
9.990 ptas.
Shoot'em up aéreo, del mismo equipo de Pilotwings: combates aéreos contra aviones y submarinos gigantescos. Por desgracia, abundan los fallos imperdonables y los niveles que se podrían completar durante la merienda.
★★★

Game Boy Top 10

1. Super Mario Bros. DX
Nintendo
5.990 ptas.
El acontecimiento del año, el título que ha inyectado sangre nueva a la Game Boy Color. Surgido de las profundidades del tiempo, Mario aterriza en la portátil de Nintendo con más ánimos que nunca. Un rendido homenaje a la época de los pioneros, cuando la jugabilidad lo era todo y Mario reinaba sin discusión.
★★★★★

2. Bugs and Lola Bunny: Operation Carrotpatch
Infogrames
4.990 ptas.
El reparto de la Warner Bros. al completo, con una presentación correcta. Pero las carreritas y los saltitos ya están muy vistos.
★★★

3. Wario Land II
Nintendo
5.990 ptas.
Con su nueva imagen de «imagotable», insiste en que vayas recogiendo las monedas de cada nivel, a la vez que te exaspera con dificultades crecientes. Excelente calidad, retos malintencionados. Una brisa fresca en el mundo de las plataformas.
★★★★

4. Bugs Bunny in Crazy Castle 3
Nintendo
5.990 ptas.
¿Recuerdas la última vez que perdiste las llaves? Seguramente no tuviste tantos problemas para encontrarlas como Bugs Bunny en este laberíntico castillo. Hay 60 habitaciones llenas de tuberías, teletransportadores, zonas ocultas, plataformas y enemigos sacados de los cómic de la Warner. (Huye en cuanto veas al odioso Piolín).
★★★

5. Turok 2
Acclaim
5.990 ptas.
Es un juego tan entretenido como variado. La nitidez de los gráficos es la mejor prueba de la resolución y el color de la nueva Game Boy. Su cantidad de fases y la calidad de los movimientos lo hacen uno de los juegos más completos de la portátil de Nintendo.
★★★★

6. Donkey Kong Land II
Nintendo
3.990 ptas.
Un serio esfuerzo por adaptar el juego SNES. El resultado es satisfactorio. Los gráficos obligan a forzar un poco la vista, pero los controles por sí solos permiten hablar de un buen juego «saltarín» tipo Mario.
★★★★

7. V-Rally
Infogrames
5.490 ptas
Es un juego verdaderamente impresionante. La fuerte impresión de velocidad que provoca es alucinante. Esta cualidad es tan sobresaliente que lo convierte sin duda alguna en un título muy difícil de igualar.
★★★★

8.Rugrats
Infogrames
5.990 ptas.
¡Algún que otro buen detalle salva a este juego de la consideración de título de relleno. No es maravilloso, pero tiene su interés.
★★★

9. Game & Watch Gallery 2
Nintendo
4990 ptas.
Clásicos Game & Watch de los 80 como Parachute, Helmet, Chef, Vermin y Donkey Kong, en sus versiones clásica y actualizada. Esta colección te sorprenderá gratamente, sobre todo por sus coloristas gráficos con personajes de Mario.
★★★★

10. All Star Tennis
Ubisoft
Precio no disponible
Es tan bueno y completo como su hermano mayor de la N64. Tiene 8 pistas diferentes, 3 modos de juego y 12 jugadores, 8 de los cuales son reales. Una verdadera maravilla.
★★★★★

También a la venta...

Lucha

Looney Tunes
Infogrames
4690 ptas.
Todos los personajes de Warner Bros han encontrado su manera de entrar en este atractivo plataformas de Game Boy. Un uso más generoso del color habría sido estupendo, pero teniendo en cuenta la basura con que ha tenido que lidiar Game Boy, este título es la joya de su género.
★★★★

Mickey Magic Wands
Editor no disponible
Precio no disponible
Cuarenta niveles de ratón Mickey, puzzles y acción. Jugable a tope.
★★★

Mortal Kombat 4
Midway
5.990 ptas.
Un fight'em up decepcionante Anticuado, de funcionamiento torpe.
★

Street Fighter II
Virgin
3.990 ptas.
Clásica lucha a pequeña escala. Los gráficos son excelentes, pero lo son en detrimento de la velocidad y la capacidad de control, porque sólo se puede jugar con dos botones. Además, es muy difícil.
★★★

Deportes

Hollywood Pinball
Proein
5490 ptas.
El movimiento de las bolas es aceptable, pero, por desgracia, el juego sólo consta de siete tableros bastante pobres y sosos.
★★

NBA Jam
Acclaim
5990 ptas,
Es maravilloso volver a encontrarnos con las estrellas de la NBA, más aun cuando los tenemos en color. 29 equipos llenos de jugadores. Sin embargo, sería deseable poder tener más control sobre tanta gente. Pues al jugar se tiene constantemente la sensación de que la partida se está jugando sola.
★★★★

Plataformas

La pesadilla de los pitufos
Infogrames
5.490 ptas.
Otro sencillo plataformas Game Boy, con pocas innovaciones. Pero es bonito y aprovecha al máximo el «Color» Game Boy.
★★★

Montezuma's Return
Take 2
Precio no disponible
Un pequeño personaje que pega saltos sin cesar. Demasiado retro para ser bueno.
★★

Oddworld Adventures
GT Interactive
4.990 ptas.
Abe ha conservado sus poderes de correr, saltar, ponerse de puntillas, tirarse pedos y poseer a los enemigos, que ya exhibió en la versión PlayStation. Tampoco ha variado la frustrante mecánica del juego. No se ha podido evitar, por supuesto, que la versión para Game Boy carezca de los maravillosos gráficos del original.
★★★

Pitfall: Beyond the Jungle
Interplay
6.490 ptas.
Pondrá a prueba tu paciencia y autoestima. Mil veces estarás a punto de dejarlo por imposible y las mil volverás a asomarte a la pantalla en busca de la victoria que tanto se te resistirá. Buenos gráficos.
★★

Super Mario Land
Nintendo
3.990 ptas.
Uno de los lanzamientos originales de Game Boy. Super Mario sigue destacando en todos los aspectos, aunque haya alcanzado la edad venerable —para un videojuego— de nueve años. Los gráficos son sencillos, pero la sutileza de los controles y el excelente diseño de los niveles no tiene nada que envidiar a las otras maravillas de Nintendo.
★★★★★

Tweety & Sylvester - Breakfast on the Run
Infogrames
4.990 ptas.
Contiene gráficos impresionantes y sobresale la alternancia de fases tridimensionales y de persecución, pero la resolución de puzzles en 2D es un fiasco.
★★

RPG

James Bond 007
Nintendo
Precio no disponible
Aunque no haya nada que destacar en este RPG para Game Boy, nos alegramos de ver un juego de este tipo ambientando en el mundo actual. Sin embargo, lo encontramos algo simple. Los escasos laberintos se acaban en seguida y producen cierta decepción, pero nos parece bien que la mecánica del juego esté basada en saber moverse con sigilo.
★★★★★

Power Quest
Sunsoft
5.990 ptas.
En el fondo, sólo es un beat'em up. La posibilidad de actualizar el luchador robot se agradece como innovación, y las peleas son complejas, pero, en general, podemos clasificarlo como mediocre.
★★★

Puzzles

Hexcite
Ubi Soft
4.990 ptas.
Tienes que ensamblar objetos de formas diversas. Gana puntos quien los ensambla en la forma más compacta. No creemos que Hexcite pueda desplazar a Tetris —carece de la frescura de éste—, pero es divertido, rápido, obliga a ejercitar la materia gris y engancha fácilmente cuando juega más de uno.
★★★★

Tetris DX
Nintendo
4.990 ptas.
Aunque los gráficos, sonidos y modos hayan cambiado, éste es nuestro Tetris de siempre, conocido en todo el mundo por tratarse de la versión más adictiva del puzzle ruso. La posibilidad de frenar el crecimiento del muro ayuda a mantener la puntuación obtenida, pero, por desgracia, este juego no queda muy bien en blanco y negro.
★★★★

Retro

720°
Midway
5.990 ptas.
Se trata de andar en monopatín por la ciudad y realizar acrobacias que los adolescentes de los 90 han olvidado ya. Por desgracia, el D-pad del Game Boy no se adapta bien a los movimientos. El color tampoco es ninguna maravilla.
★★★

Breakout
Take 2
Precio no disponible
Una conversión pasmosamente directa de las recreativas de los 70's. Puro calco.
★★

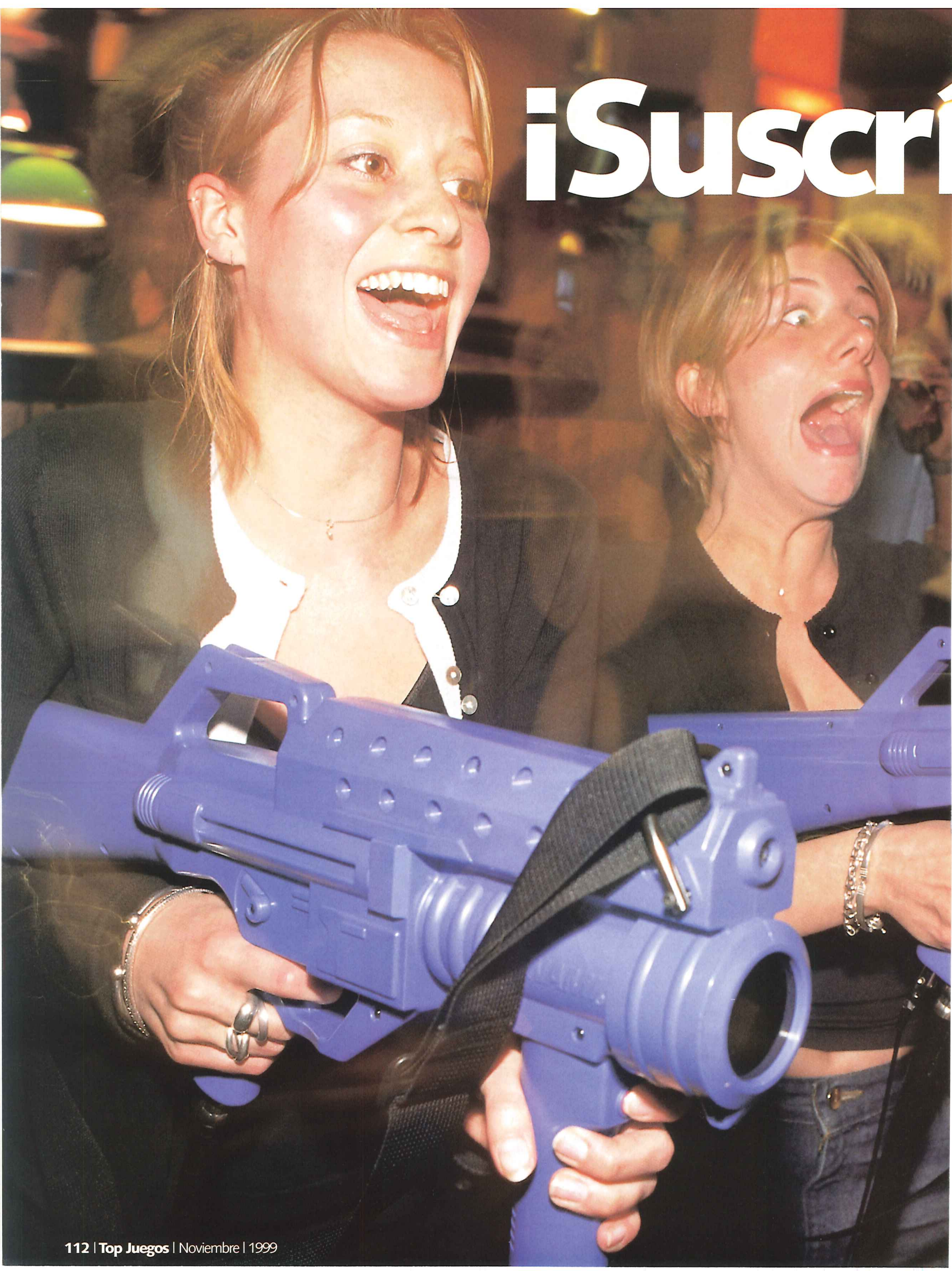
Centipede
Proein
5.490 ptas.
Tiro al insecto Un antiguo juego arcade. Su simplicidad llega al ridículo.
★

Frogger
Take 2
5.490 ptas.
Puede que te parezca monótono, pero ya bastó en su momento para atrapar a toda una generación. Sólo se trata de una rana pasando una autopista; pan comido para los curtidísimos jugadores de hoy en día. Tan simple como adictivo.
★★

Miscelánea

Rampage World Tour
Midway
5.990 ptas.
Regresan los juegos arcade de la vieja escuela. Se trata de dirigir a King Kong para que destroce edificios. Aburre.
★

Tamagotchi
Bandai
Precio no disponible
El concepto original del llavero se presenta aquí ampliado con una variada gama de opciones que entusiasmará a los niños.
★★★



¡Suscrí



Suscríbete a TOP JUEGOS

Suscríbete, suscríbete, suscríbete...

Estamos utilizando todo el poder del lenguaje subliminal y la persuasión proto-telequinésica. Pero lo hacemos por tu bien. Somos tu revista gurú, la brújula que te orienta a través de esta selva de interrogantes cotidianos. Si te decimos que te pongas una túnica y te afeites la cabeza, te la pones y te afeitas. Si te pedimos que saltes por la ventana (tranquilo, no vamos a pedírtelo... al menos de momento), tú saltas. Y si te pedimos que te suscribas (punto esencial), te suscribes. ¿O no?

Deseo suscribirme a Top Juegos por un año (12 números) al precio especial de 4.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada). Europa: 5.858 ptas.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: ....C.P.: ....

Teléfono: ....

Forma de pago ....

❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

❑ Tarjeta de crédito.

❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)

N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....

Calle: ....N.°: ....

Población: ....C.P.: ....Provincia:

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63

........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

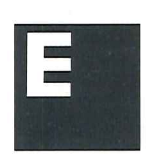
El corazón en un puño

Quien a buen árbol se arrima...

Estremécete de miedo en el angustioso Deatthchase

Recordado con espanto por **Jonathan Davies**





n el sector 3 eran sólo un incordio. Cuando llegas al sector 6 ya se han vuelto más retorcidos. Ahora, en el 8, los árboles quieren matarte. Ellos son tus enemigos.

Así que te quedas mirando fijamente la pantalla, sin parpadear, mientras tu Spectrum hace horas extra minándote de obstáculos el camino. Estás tan concentrado que tu cuerpo se ha quedado completamente rígido. Cantidades imposibles de troncos rojos y magenta se precipitan hacia ti. Con toquecitos apenas perceptibles de las teclas 1 y 0 vas esquivándolos con tu moto. El más mínimo error y... ¡Adiós! Te la has pegado. Cierras los ojos y los vuelves a abrir, justo a tiempo de esquivar otro árbol. La última vida... venga, vamos (perdiste la primera en el sector 5 cuando el irrespetuoso de turno te distrajo diciéndote que la comida estaba lista). Delante de ti corre un motorista vestido de azul. Le disparas, pero fallas. Giras bruscamente a la izquierda de un árbol, luego esquivas otro virando hacia la derecha, disparas de nuevo y le alcanzas. Su moto explota en mil pedazos. "Brrrmm. Brrrmm", ruge tu pequeño Spectrum mientras el sol se pone.

La pantalla anuncia "Patrulla Nocturna". Estás sudando la gota gorda. Los árboles pasan a toda velocidad, te hipnotizan... hay muchos más que antes y parece que van cada vez más rápido. Izquierda, tira, tira... derecha, izquierda, ¡Huy, que justito ha ido ahora! Izquierda, derecha.

Por delante de ti, a través de los malditos árboles puedes ver como circulan un motorista amarillo y otro azul. Debes eliminarlos a ambos. Se acercan más y más y tu indicador de alcance se activa. Abres fuego y enseguida le das al azul. Bien, ahora sólo queda el amarillo... pero se ha ido por allí y... ¡hay tantos árboles! ¡Tantos! Aquí llega, pasado el árbol a la izquierda... izquierda... ¡No! ¡Derecha, derecha! Ahora, dispara ¡Le has dado!

La pantalla se congela.

Hay una pausa incómoda después de que un tanque aparezca en el horizonte.

El cielo se vuelve azul claro. Luego rojo. Después magenta y finalmente azul oscuro. "¿Cómo puede ser que el sector 9 tenga todavía más árboles que el sector 8?" –Te preguntas.

Pero un momento, ¿Qué es esto? "Bonus" –parpadea la pantalla. Tu puntuación se dispara: 44.037, 45.037, 46.037...

¿Quieres jugar?

■ Pues lo llevas crudo. A menos que conserves un Sinclair Spectrum en tu desván con el cassette del juego en su interior, no podrás jugar a *Deathchase*. No sin violar la ley. Porque por supuesto no debes descargar de Internet un emulador de Spectrum junto con el juego y luego escribir C:/SPEC DCHASE.SNA en la pantalla de tu PC. Ni se te ocurra hacerlo, es ilegal.

La pantalla anuncia "Patrulla Matutina" y entonces, a medida que vas avanzando, los árboles van desapareciendo hasta que llega el momento que no queda ni uno. ¿Cómo? ¿Ni uno? Pues sí, ni uno. Respiras aliviado, todo tu cuerpo se desentumece. ¡Se han ido! ¡Ja, ja, ja! Das vueltas y vueltas sobre la hierba ¡No hay árboles! ¡Yupiii! Al fin libre. Has vuelto al sector 1.

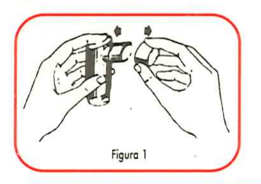
Es la misma sensación que tienes cuando metes la llave en la cerradura de la puerta de tu casa al volver del bar, subes corriendo las escaleras, cierras de golpe la puerta del baño y liberas tu vejiga de las ocho cervezas que te oprimían en lo más profundo de tu ser... No, es mejor que eso, es como cuando suena el timbre el último día de clase antes de las vacaciones de verano... o incluso mejor que eso, es como conocer a Sharon Stone y descubrir que no es tan maja como parecía y que ya no te importa que jamás puedas salir con ella... bueno, que ya casi no te importa.

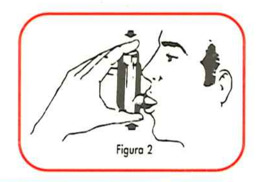
Es como el sonido de la campana el día de la última clase antes del verano.





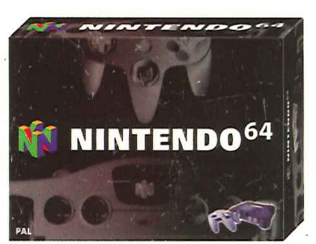
¡14.990* PTS.!


Figura 1


Figura 2

ATENCIÓN:
Este precio puede causar insuficiencia respiratoria.

*P.V.P. Aproximado



Consola Nintendo 64 + Mando de Control.



www.nintendo.es